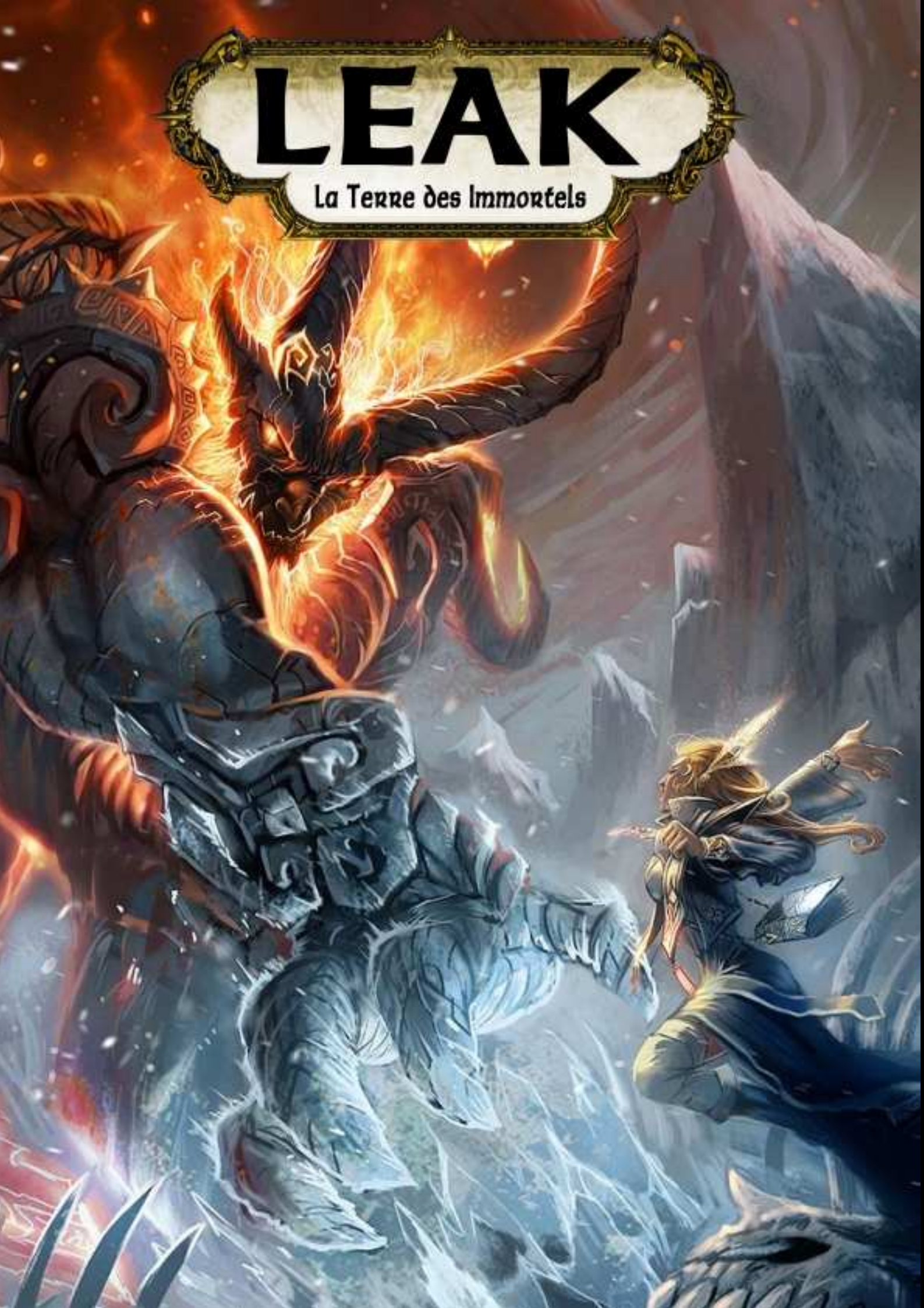

LEAK
La Terre des Immortels

LEAK
La Terre des Immortels
Mer de Glace
Stormberg
Les Terres Glacées de Stormberg
Le Bois Immaculé
Le Mont des Croix
La Terre des Cuerns
Les Rivages Blancs
Stavenger
Peninsule Septentrionale
Le Lac de Cuivre
La Plaine des Os Glacés
Ile de Silence
Bjarnir
Golfe des Hautes Brumes
Les Montagnes Dormantes
La Passe des Dragons
La Forêt des Songes
Damenborg
Le Pays des Trolls
La Tombe de Kardis
La Côte Déchirée
Elyath
Le Royaume de Tyrel
Drakendorf
Le Monastère de la Lune
Les Plaines de Damenborg
Tyrel
La Vallée des Héros
Les Montagnes de Cuivre
La Région des Soulèvind
Marande
La Demeure de Damerval
Déjagore
Le Bois Chantant
Mer Interieure
Asirel
L'Arbre du Malheur
La retraite de Thrall
Le Lac de la Licorne
Scylla
Ramir
La Forêt d'Aspen
Le Chêne des Ages
La Tour Blanche
La Clairière Céleste
Flän
Le Bosquet des Cerfs
Golfe d'Ahmerian
Ahmerian
La Tour Noire
Le Bois Enchanté
Le Bois des Voleurs
Mer des Larmes
Les Terres Centrales d'Ahmerian
Askelane
Les Contrées Sauvages du Lycros
Le Marais des Morts
Les Plaines Barbares
Oharkull
Le Mont de la Victoire
La Cité des Anciens
Borengard
Montagne Naine
Myria
Mice
La Montagne de Feu
La Forêt de Vanir
Vanir
Kathovar
La Grande Plaine
Gran
Le Pont des Géants
Les Collines Mortes
Le Delta du Timon
Akilla
Lac Bouillonnant
Les Marches de Borengard
Victus
Shatam
La Vallée du Timon
Le Château de Cardif
Ile de la Salamandre
RageSang
Alouem
Désert Brûlant
Rinn
La Forêt de Nars
Narsonne
Vilios
Prat
Djedir
Le Haut Plateau de Shatam
Salvangar
Ziggourat de Naggrund
Fayoum
Gepini
La Presqu'île de Danmorga
Porte de l'Ouest
Porte de l'Est
Oasis de Marat
Les Terres Sucrées
Le Marais aux Sorcières
La Baie de Mezzara
La Tour qui penche
Grand Désert
Antalia
Mezzara
La Passe du Traîne-nard
Côte du Sel
Ilias
Danmorga
Amunaptra
Les Falaises Eternelles
La Passe de l'Albatros
La Nation Pirate de Mezzara
L'Archipel de la Filbusterie
L'Ile de Chien Jaune
Ankar
L'Ile aux Méduses
L'Ile Rousse
L'Ile du Crane
Ile de Mysore
Opale
La Baie des Sirènes
Les Trois Jumelles
Mysore
N
Mer des Larmes
Capitale
Grande ville
Ville
Temple
Fortification
Lieu particulier

"Sache, ô prince, qu'entre les années où les océans engloutirent le Royaume de Targos et ses palais mordorés et l'avènement des Ténèbres, il y eut un Âge de Rêve. Alors, tel le manteau bleuté des étoiles, des royaumes resplendissants s'étendaient de par le monde - Danmorga, Mezzara, le grand Lycros et ses terres encore vierge, Scylla avec ses femmes aux cheveux serpentins et ses tours arachnéennes aux sombres mystères, Damenborg et ses cavaliers, Borengard en bordure des pâturages d'Ahmerian, Shatam et ses temples gardés par les ombres, Strombërg et ses montagnes glacées, Le Timon dont les cavaliers étaient vêtus d'acier, de soie et d'or. Alors vint Tyrel, fils de Lynn, au regard sombre, une épée à la main, vengeur, guerrier, avec sa mélancolie et ses joies démesurées, prêt à faire des royaumes de Leak un empire."

Tharnath, Immortel

Leak est univers d'héroic fantasy et ce document est un supplément au jeu de rôle Donjons et Dragons 4. Vous devez posséder les manuels suivants de la gamme D&D4 pour pouvoir utiliser pleinement ce livre : Manuel du Joueur (MdJ), Manuel du Joueur 2 (MdJ2), L'Art de la Guerre (AdG), Intervention Divine (ID), Les Secrets des Arcanes (SdA) et Force de la Nature (FdN). Beaucoup de régles font directement référence à l'un de ces livres.

Ce pdf est totalement gratuit et ne peut en aucun cas servir à des fins commerciales.

Background
Stof et Tiamat

Régles de Jeu
Tiamat

Les Chroniques de Leak

Le Reveil des Dieux (*Rise of the Gods*)
Joueurs : Christophe dans le rôle de Julien Soledango
Lionel dans le rôle de Brusk Krumrüll
Thomas dans le rôle du Barde Tarik

La Fille des Rivières (*Daughter of the Rivers*)
Joueurs : Ben dans le rôle de Thrall Springhawk
Spud dans le rôle du Capitaine Frost
Thomas dans le rôle du Chevalier Bormine Karirn
Vince dans le rôle du Père Hector

L'Age des Ténèbres (*The Dark Ages*)
Joueurs : Ben dans le rôle de Thrall Springhawk
Spud dans le rôle du Capitaine Frost
Thomas dans le rôle du Chevalier Bormine Karirn
Régis dans le rôle du Père Thobias
Patrice dans le rôle de Sigmund
Jean Seb dans le rôle du Capitaine Ash

Les Annales de la Compagnie du Faucon (*Annals of the Falcon Company*)
Joueurs : Ben dans les rôles de Mouette / Survil
Orlanda dans le rôle de Brise
Thomas dans le rôle de Salamandre
Régis dans les rôles de Calife / Ash
Patrice dans le rôle du Sergent Requin
Enzo dans le rôle de Sif

Les Chroniques de Sang (*The Blood Chronicles*)
Joueurs : Jérôme dans le rôle de Magnus
Thomas dans le rôle de Mircéa
Vincent dans le rôle d'Alana
Patrice dans le rôle du Chevalier Sephiran
Enzo dans le rôle du Pére Adhémar

Sommaire

Chronologie **5**

Les Races **9**
Interaction inter-racial 10
Humain 11
Nain 12
Elfe 13
Méduse 14
Orc 15
Sang-mélée 16

Classes de personnage 17
Disponibilité des classes 18
Le pirate 19
Les voies parangoniques de pirate 29
Le moine 34
Les voies parangoniques de moine 46
Le guerrier 51
Les voies parangoniques de guerrier 52
Le maître de guerre 55
Les voies parangoniques de maître de guerre 56
Le voleur 58
Les voies parangoniques de voleur 59
Le barbare 61
Les voies parangoniques de barbare 62
Le rôdeur 65
Les voies parangoniques de rôdeur 66
Le magicien 70
Les voies parangoniques de magicien 71
Le sorcier 73
Les voies parangoniques de sorcier 74
Le prêtre 75
Les voies parangoniques de prêtre 77
Le paladin 80
Les voies parangoniques de paladin 81
Le druide 83
Les voies parangoniques de druide 84
Le barde 86
Les voies parangoniques de barde 87
Les voies epiques 88

Les talents 91
Les talents héroîques 92
Les talents parangonique 97
Les talents épique 100
Les styles de combat 103

Equipements **109**
La monnaie 110
Armes 111
Armures 112

Système de Jeu **113**
Les compétences 115
La peur et la terreur 116
Les artisanats 117
Les poisons et venins 123
Les potions et élixirs 125
Les communautés 127

La Magie **133**
Les domaines de magie 136
Liste des arcanes magique 137
Les rituels 141

L'Univers de Leak **145**
Carte des territoires 146
La Présqu'île de Danmorga 147
Les Marches de Borengard 155
Les Contrées sauvages du Lycros 163
Le Haut plateau de Shatam 173
La Nation pirate de Mezzara 183
La Vallée du Timon 195
Les Terres centrales d'Ahmerian 205
La Forêt d'Aspen 215
Le Royaume de Tyrel 223
Les Plaines de Damenborg 233
Les Terres glacées de Størmbërg 243
La Péninsule Septentrionale 253
L'Empire maritime de Scylla 259
Le calendrier Leakien 267

Le Panthéon **269**
Les domaines divins 271
Lynn, le haut pére 272
Assia, l'étoile du soir 274
Tyrel, le glaive de justice 276
Tiamat, la déesse des abysses 278
Soledango, l'aigle des mers 280
Saëris, la dame des lacs 282
Syl, le porteur de tempête 284
Tarik, le souffle du desert 286
Ragnar, le dieu cornu 288
Myaël, la louve blanche 290
Ashragorn, le destructeur 292
Krumrull, le porteur de la rage sacrée 294
Sirenia, la reine des ténébres 296
Almud, le scorpion noir 298
Leak, l'ombre primordiale 300

Chronologie

Les Ages

Les connaissances historiques sur l'Age d'Or sont floues, les sciences sont apparut avec le couronnement de Tyrel. L'an 0 correspond à la victoire de Tyrel sur les dieux et la fin de la Guerre Élémentaire.

Genèse

A l'aube des temps, tout n'etait qu'ombre et lumière. La Lumière *Lynn* et l'Ombre *Leak* etait à la fois opposées et complémentaire. *Lynn* ne pouvait exister sans *Leak* car il n'y a point de lumière sans ombre et vice-et-versa. De leurs unions naissaient de nombreux mondes où ombres et lumières coexistaient de façon harmonieuse.
Mais un jour tout s'effondra.

Personne ne sait si ce fut l'Ombre ou la Lumière qui rompu l'équilibre, mais une titanesque rupture eut lieu et suite à un cataclysme cosmique, l'univers sombra dans le néant. Seule une parcelle de Lumière parvint à s'échapper de l'engloutissement total. C'est dans le vide le plus complet que *Lynn* recommença à se former.

La Naissance de Leak

Lynn, créa un puissant Artefact à partir de poussière d'étoile : L'Objet Unique. Grace à celui-ci, il donna vie à 4 essences élémentaires, ses 4 enfants : *Tiamat* la mystérieuse, *Syl* le rêveur, *Ragnar* l'impétueux et *Ashragorn* le colérique. Ces dieux furent les premiers êtres d'un nouveau cycle de vie.

Aidé par ses enfants, *Lynn* créa un nouveau monde qu'il nomma Leak en souvenir de l'Ombre.

- 3000 à – 1500. L'Eveil des hommes

Lynn utilise le pouvoir créateur de l'Objet Unique pour donner la vie à une race intelligente : les hommes. Ils leurs donna le pouvoir de recréer une vie à leur tour, de façonner leurs avenirs et de vivre sur Leak. Les enfants de *Lynn* leurs apportèrent l'eau, le feu, le vent et la terre, pour que les hommes trouvent en Leak une terre prospère et propice à leur épanouissement.

- 2000 L'Ere des Dieux

Les 4 Essences Élémentaires étaient jaloux de la création de leur père et voulaient elles aussi créer la vie, mais le bienveillant *Lynn* s'y refusa et décida que Leak serait la terre des hommes. Frustrés, les 4 dieux profitèrent du sommeil de leur père pour lui dérober l'Objet Unique et, à leur tour, ils donnèrent naissance à une race.

Avec de la terre, Ragnar façonna les Nains, robustes et bourrus, le dieu animal leur livra le secret de l'acier et de la pierre. De l'écume de la mer, Tiamat fit naître les Méduses et leur donna le royaume des océans, mystérieuses et insaisissables, la déesse leurs fit don de la magie. Les vents donnèrent la vie aux enfants de Syl, les Elfes, au style gracieux et à l'esprit libre. Du feu et de la braise naquirent les fils d'Ashragorn, les Orcs, qui les fit à son image : violents et colériques.

- 1500 à – 500. Début de L'Age d'Or

Grâce à la puissance de leur créateur, les nouvelles races se développèrent très rapidement, ce qui prit des années aux humains, les autres races le développait en quelques mois. Les 4 dieux voulaient démontrer la puissance de leur élément à travers leur création. Les montagnes ne cessaient de grandir, les vents devenaient de plus en plus violent, les feux plus destructeurs que jamais et la mer engloutissait les terres de jour en jour. C'est alors que *Lynn* se réveilla et constat l'ampleur du désastre. L'harmonie de Leak était brisée.

Sa colère fut grande mais les dieux utilisèrent la puissance de l'Objet Unique pour l'emprisonner dans une prison d'obscurité que même sa lumière ne pourrait percer. Mais dans son dernier souffle, *Lynn* arracha l'Objet Unique des mains des ses enfants et le laissa tomber sur Leak, l'objet de création fut perdu.

Les dieux perdirent le don de créer, alors pour démontrer leurs suprématies, ils ne leurs restaient plus qu'une seule voie à suivre, celle de la destruction.

- 500 à 0. La Guerre Élémentaire

La guerre fit rage sur tous les continents, les eaux se lèvent, les volcans crachèrent leurs pluies de morts, la terre gronda et les vents tourbillonnants s'abattirent sur les cités. Bientôt, le chaos fut total et nains, orcs, elfes et méduses furent pris dans une danse écarlate de destruction.

Les elfes commandèrent aux vents et Scylla, la majestueuse cité des méduses, fut ensevelit sous les

eaux. Les montagnes Naines furent couvertes de laves. Perdu au milieu de ce tourbillon de violence, les hommes périrent par million, victime de la folie des dieux.

C'est alors que l'un d'entre eux allait écrire l'histoire.

Le Couronnement de Tyrel

Tyrel etait un capitaine mercenaire à la tête des derniers hommes libres de Leak. Sa compagnie etait bloquée dans une vallée encaissée et attendait nerveusement le dernier assaut des Nains de Ragnar. C'est alors que *Lynn*, rentra en communion avec le jeune officier à travers d'un rêve. Il lui révéla l'emplacement de l'Objet Unique et au milieu de la nuit, il se rendit dans une grotte située non loin de son campement et y découvrit l'objet perdu par les dieux. Lorsqu'il ressortit de la grotte, ses hommes furent engloutis par une forte lumière, c'est alors que *Lynn* parla à son peuple par la bouche de Tyrel.

Le mercenaire rencontra le seigneur des Nains et le roi des Elfes et, grâce à la puissance de l'Objet Unique, il les unifia sous une seule bannière, celle de la Lumière. Tyrel combattit les armées restées fidèles aux dieux une par une avant de défier les 4 Dieux en personne dans la vallée même ou *Lynn* lui etait apparu en rêve.

La bataille la plus terrible jamais livrée sur Leak dura 30 jours et 30 nuits, l'armée de Tyrel contre celle des dieux. La terre se déchira sous les hommes, des raz de marée d'abattirent sur les troupes, le feu consuma les soldats et les vents violent les jeta au sol. Mais les hommes de Tyrel possédaient une incroyable abnégation à mourir et finalement, l'avatar de *Lynn* se présenta seul devant les dieux, l'Objet Unique en main.

Les Elfes avaient construit un réceptacle que les Nains avaient gravés de runes et, grâce à l'Objet l'Unique, Tyrel y enferma l'âme des 4 dieux.

La guerre était terminée.

0 à 964. Le Règne de Tyrel

Apres la chute des dieux, Tyrel devient roi des hommes du nord, Grimlir roi des nains et Noctayel seigneur des elfes.

Leak était en ruine. Les méduses, pour échapper à l'extermination, prirent la mer et quittèrent le continent, plus personne n'en entendra parler pendant près de 1300 ans. Les orcs furent chassés à travers Leak, et se réfugient dans les Contrées Sauvages du Lycros. Le devoir accompli, Tyrel, qui etait devenu immortel grâce à l'Objet Unique, remit l'artefact à l'endroit où il l'avait trouvé et y scella l'entrée. Après 100 longues années de reconquête, Tyrel unifia toutes les terres de Leak et posa la couronne d'Empereur sur sa tête.

Les années passèrent et un semblant d'ordre fut instauré sur Leak. L'empire de Tyrel prospéra très vite, les hommes étaient plus créatifs que les nains et les elfes, leurs connaissances grandies rapidement et Tyrel savait qu'un jour viendra ou son peuple subirait la jalousie des nains et des elfes. Grimlir et Noctayel connaissaient la puissance de l'Objet Unique et son pouvoir l'immortalité. Tyrel prit les devant et en 256, il déclare la guerre à ses anciens alliés.

En 378, les nains sont vaincus lorsque leur citadelle, Borengard et leur seigneur Grimlir, tombent sous l'épée de Tyrel. Les nains survivants se réfugièrent dans les entrailles de la montagne et fermèrent les portes de Dun Thoradin, leur dernière cité, se coupant ainsi du reste du monde.
Les elfes, sous le commandement de leur roi Noctayel, trouvèrent refuge dans la forêt d'Aspen. Pour échapper à la colère des hommes, le puissant Roi Sorcier lança un ultime sortilège sur la forêt et sacrifia le don d'immortalité que leur avait offert *Syl*. Toutes les personnes qui rentraient dans les bois d'Aspen voyaient ses années passer à une vitesse prodigieuse, les secondes deviennent des heures et les jours des années.

Ses ennemis vaincus, Tyrel était le seul maître de Leak. Il crée en 399 l'ordre du Glaive et de la Balance et leur révèle l'existence de *Lynn*, il fit détruire tous les ouvrages et les édifices divins et il interdit la religion et l'adoration des Dieux Élémentaires. Les derniers fidèles des puissances de jadis furent traqués et tués par les inquisiteurs de

l'ordre. Les dieux tombèrent dans l'oubli et leurs gloires passées s'effacèrent de la mémoire des hommes.

En 426 Tyrel interdit la pratique de la magie, la jugeant trop instable et surtout trop incontrôlable. Malgré ces interdits, certains mages continuèrent encore à pratiquer leurs arts en secret, ce qui donna lieu à de terrible purge de la part de l'ordre nouvellement créé du Glaive et de la Balance.

C'est alors qu'un homme se présenta devant l'Empereur, il se nommait Marius. Marius demanda à Tyrel le droit de le convaincre de l'efficacité de sa magie et de l'utilité qu'elle pouvait avoir pour son empire. Tyrel accepta et laissa 40 ans à Marius pour prouver ses avances. Après toute une vie vouée à l'étude et à l'archivage de la magie, le vieil homme fini par conclure ses recherches. Marius avait classé l'essence magique en 7 Arcanes et prouva à Tyrel l'utilité de celle ci. L'Empereur, convaincu, ordonna alors la construction d'une école où la magie serait étudiée, enseignée et surtout contrôlée. La Guilde des 7 Arcanes était née, et Marius fut son premier grand Archimage.

En 555 Kardis, la 5eme grande Archimage, se rendit tristement célèbre en plongeant Leak dans une ère de chaos. Utilisant ses dons pour la nécromancie, elle réveilla sur le continent une armée de mort vivant et engagea la lutte contre l'empire de Tyrel. Ce n'est qu'après 2 longues années de lutte entre les forces de la Lumière et celle de la non-vie, que Tyrel trancha finalement la tête de la nécromancienne. Suite à cela, l'étude du 7eme arcane, celle de la nécromancie, fut interdite.

En 628 les orcs envahissent les Marches de Borengard, Tyrel leva une grande armée. Après plus de 50 ans de guerre, les Orcs furent finalement repoussés jusque dans les terres hostiles et sauvages du Lycros. Incapable de poursuivre ses ennemis dans la jungle, Tyrel déclara la région perdue et fit construire de nombreux fort pour en garder les frontières.

Tyrel régna en empereur immortel durant prés de 1000 ans. Durant son règne, les hommes développèrent l'industrie, l'agriculture, apprirent à maîtriser la magie. Son peuple vécut en paix coupé de l'influence des dieux, le rêve de *Lynn* etait accomplit.

964. La Première Quête

Prisonnier dans leurs prisons de pierre, les dieux préparaient leur retour. Tyrel tuait leurs adorateurs un par un, et lorsque le dernier fidèle mourra, les dieux cesseront d'exister. Usant de leurs faibles influences, les dieux élémentaires léguèrent une partie de leur pouvoir à quatre héros, quatre ennemis de Tyrel. Les dieux parlèrent à leurs avatars avec des mots pleins d'espoir, en masquant la vérité du passé et en accusant Tyrel de traîtrise. Ces quatre héros était en marge de l'Empire et crûrent en un monde de liberté sous l'autorité des dieux, libéré de la tyrannie de Tyrel et des ses inquisiteurs. Ils se nommaient Rockmill, Hülgrosh, Chien Jaune et Darmeval et était nain, ork, pirate et elfe. Tyrel leur avait volé leur liberté.

Leur quête les mena des montagnes dormantes, où ils trouvèrent l'Objet Unique et gagnèrent l'immortalité, jusqu'au mont de la victoire et la prison des dieux.
Ils étaient devenus l'égal de Tyrel mais celui-ci était guidé par la main de *Lynn*. L'Empereur tua Hülgrosh et récupéra l'Objet Unique sous le regard haineux des dieux emprisonnés. Les trois avatars survivants prirent la fuite. Rockmill devient roi de Dun Thoradin, le royaume sous la montagne, Chien Jaune devient un redoutable pirate, quant à Darmerval, il prit la décision de vivre en ermite, loin des problèmes de l'empire.

Les dieux avaient échoué une première fois.

1243 à 1245. Le Réveil des Dieux

Les dieux sont amers de vengeance et la haine qu'ils portent à Tyrel leur donne un ultime souffle de pouvoir. 300 ans après leur premier échec, ils rééditent leurs supercheries en influençant l'esprit de quatre nouveaux avatars de fausse vision d'espoir et de courage. Ils se nommaient Tarik, Brusk, Soledango et Myaël

Les nouveaux héros suivirent les pas de leurs prédécesseurs. Ils rencontrèrent Chien Jaune qui avait sombré dans la folie. Ils trouvèrent refuge auprès de Rockmill pour échapper à Tyrel. Mais surtout, ils apprirent une partie de la vérité de la bouche de Damerval, une vérité affreuse sur la véritable nature des dieux et leurs fausses promesses. C'est alors que le douta s'installa dans le cœur des avatars. Lorsqu'ils atteignirent le sommet du mont de la victoire avec l'Objet Unique, comme 300 ans auparavant, Tyrel les attendait.

Il se passa alors une chose que même les dieux ne pouvaient prévoir. Une chose qui allait bouleverser l'équilibre divin et par là même, l'avenir de Leak.

Tyrel et les avatars brisèrent la prison, libérant ainsi les dieux endormit depuis trop longtemps. Ce réveil fit trembler le continent tout entier et montagnes, océans, éclairs et tempêtes s'abattirent sur Leak dans une terrible colère divine.

Tyrel mena les avatars dans le royaume des dieux en passant par la porte de la prison qu'ils avaient eux même ouverte. Ils y trouvèrent les dieux avec leurs fureurs et leurs toutes puissances retrouvées, mais plus que tout, ils y trouvent la prison de *Lynn.* Et ni la fureur d'Ashragorn, ni la vitesse de Syl, ni la force de Ragnar, ni la magie de Tiamat ne purent les empêcher d'en ouvrir la porte.

Lynn fut libéré en même temps que ses enfants, et sa lumière balaya le chaos.

Sur Leak, tous les peuples prirent conscience de ce qu'il c'était passé, Tyrel et les principaux artisans de l'éveil des dieux furent élevés au rang de divinité. L'empire s'effondra et un nouvel age commença.

1245 – 1430 L'Age des Héros

Avec la chute de l'empire, Leak sombra un moment dans l'anarchie. Les régions proclamèrent une par une leur indépendance, appliquèrent leurs propres lois et montèrent leurs propres armées. Des guerres éclatèrent un peu partout sur le continent et il fallut attendre 100 ans pour qu'un semblant de paix soit de nouveau instauré grâce notamment au travail de l'ordre du Glaive et de la Balance.

Les nains sortirent de leurs montagnes et les elfes levèrent la malédiction de la forêt d'Aspen. En 1311, les méduses revinrent de leurs exile et utilisèrent leur magie pour reconstruire Scylla.

Dans les cieux, les dieux édifiérent un nouveau panthéon. Chacun d'entre eux influence la vie des Leakiens. Des temples sont construit, des offrandes et des prières leurs sont adressées tous les jours. Les dieux sont la lumière, l'obscurité, le feu, l'écume, la terre, le souffle, le bien, le mal, l'équilibre de Leak.

Les dieux sont représentés par un avatar. Ces êtres sont leurs paroles et leurs forces de leur dieu sur Leak. Ils sont les pions du grand échiquier divin sur lequel se joue le destin de Leak.

CHRONOLOGIE

L'Age des Dieux

- 4000 Création de Leak par Lynn.
- 3000 Eveil des hommes.
- 2000 Les dieux emprisonnent leur père.
Eveil des nains, elfes, orks et méduses.

L'Age D'Or

- 505 Début de la Guerre Élémentaire.
- 29 Naissance de Tyrel.
- 5 Tyrel trouve l'Objet Unique et unifie les nains et les elfes sous la bannière de la Lumière.
0 Tyrel défait les dieux et emprisonne leurs âmes au sommet du mont de la victoire.

Le Règne de Tyrel

1 Couronnement de Tyrel
5 Nuriban fonde la Confrérie de la Lune.
12 Exile des méduses.
98 Tyrel unifie les régions de Leak, le roi de Tyrel devient Empereur.
256 Tyrel déclare la guerre aux nains et aux elfes.
278 Borengard tombe et les elfes se retirent dans la forêt d'Aspen.
399 Tyrel créer l'ordre du Glaive et de la Balance.
487 Tyrel ordonne la création de la Guilde des 7 Arcanes.
555 Kardis, le 5eme Archimage de la Guilde des 7 Arcanes lance sa terrible malédiction sur Leak.
567 Tyrel tue Kardis et interdit la pratique de la 7eme Arcane, la nécromancie.
628 Les Orks du Lycros envahissent les Marches de Borengard, l'Empereur lève une armée.
672 Apres presque 50 ans de guerre, les Orks sont repoussés au Lycros.
964 1er quête des Avatars des dieux, Tyrel tue l'élu d'Ashragorn et récupère l'Objet Unique.
1243 Début de la 2eme quête des avatars.
1244 Les avatars et Tyrel réveille les dieux et libère Lynn de sa prison de ténèbres. Les avatars deviennent des dieux.

L'Age des Héros

1256 Apparition des Immortels.
1298 Les méduses reviennent de leur exile de 1300 ans.
1421 Chloé Ashenval devient l'avatar de Saëris après avoir récupéré la Chute Cristalline.
1423 Elendil Blackseed sacrifie sa sœur pour ramener le Seigneur Valmort à la vie.
1426 La Guerre des Héros ravage Leak sur 3 fronts. La Bataille du Feu Noir, La Bataille des 1000 Canons et le Siège de Borengard.

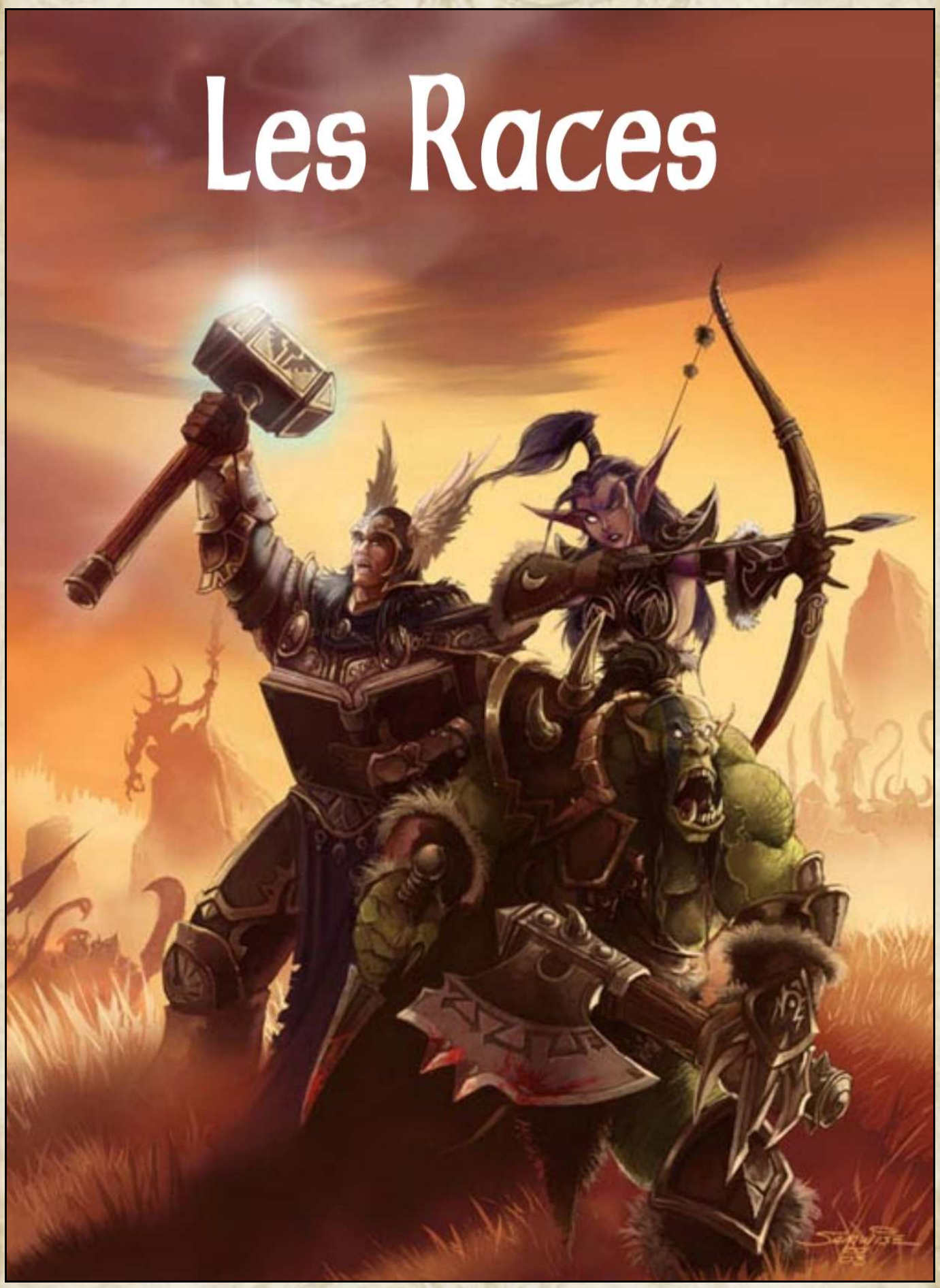
L'Age des Ténèbres

1430 Après la mort de sa bien aimée, Valmort lève une armée et envahit le Royaume de Tyrel. La capitale tombe et Valmort tue l'Avatar de Tyrel.
1435 Bormine se sacrifie pour éviter la damnation de la fille de son ami Trall.
1492 La Compagnie du Faucon recueille Chérie.
1493 Bataille du Timon. Après la mort de Marie de Belmont, la Duchesse de Valois devient l'unique héritière du trône du Timon.
1499 Seconde Bataille du Timon. La Compagnie du Faucon se retourne contre de Valois et met fin à son règne.
1501 Sous la direction de Chérie, la Compagnie du Faucon referme la porte des ténèbres. Griffith, trahit ses amis et les offres en sacrifice à Sirenia.
1515 Les anciens soldats de la Compagnie du Faucon lève une armée pour affronter Griffith.
1516 A la tête d'une grande armée, les héros de la Compagnie du Faucon affronte Griffith lors de la Bataille du Château Noir. Chérie devient l'Avatar de Tyrel et Requin celui de Krumrull. Grâce au sacrifice de nombreux héros, les ténèbres ne prennent pas pied sur Leak.
Maledictia descend sur Leak et annonce la venue de l'Age des Immortels.

L'Age des Immortels

1517 Temps présent

Les Races



Les Races

Il existe une grande variété de créature sur Leak et bien que la plupart d'entre elles sont restées primitive, cinq races, issus de l'essence divine originelle, ont sut s'élever au dessus des autres. Il s'agit des hommes, des elfes, des méduses, des nains et des orcs. Les joueurs incarneront l'une des ces races dominantes au cours de leurs aventures.

Choisir le type de votre personnage est la première des choses à faire, le chapitre qui suit décrit les caractéristiques de chaque race jouable à Leak sous la forme de bonus divers à appliquer au personnage.

A vous de voir si vous préférer incarner un féroce orc, un noble nain, une énigmatique méduse, un elfe acrobate ou un humain déterminé.

Interaction entre les différentes races

Certaines races ont une longue histoire en elle faite de haine, méfiance, conflit ou autre. Le tableau ci dessous indique le malus aux tests de Bluff, Connaissance de la rue et Diplomatie à appliquer entre personnage de race différente.

	Humain	Nain	Elfe	Orc	Méduse	Demi-nain	Demi-Elfe	D-méduse
Humain	-	-	-2	-4	-4	-	-	-
Nain	-	-	-1	-5	-3	-	-	-2
Elfe	-2	-1	-	-4	-3	-1	-	-2
Orc	-4	-5	-4	-	-2	-4	-4	-4
Méduse	-3	-3	-3	-2	-	-3	-3	-1
Demi-nain	-	-	-	-4	-4	-	-	-
Demi-elfe	-	-	-	-4	-4	-	-	-
Demi-méduse	-	-	-	-4	-2	-	-	-

LES HUMAINS

Les Humains sont les fils de Lynn, le créateur du monde. Ils sont présents dans toutes les régions de Leak. C'est la race la plus representée dans le monde.

Personnalité. Les Humains sont capables de s'adapter à n'importe quels climats, ils vivent le plus souvent en communauté. Ils ont la faculté d'apprendre très rapidement, de ne jamais s'avouer vaincu. Bien que la majorité d'entre eux préfèrent une vie paisible à une vie d'aventure, ils peuvent être très déterminés dans leurs choix et lorsque l'un d'entre eux prend les armes, rien ne peut interférer avec ses choix et ses convictions. La plupart des grands héros de Leak étaient des humains.

Description. Les Humains sont de taille moyenne, entre 1m 60 et un peu plus de 1m 85 et pèsent entre 55 et 120 kg. Les femmes sont généralement plus petites et plus légères que les hommes. Leurs cheveux et la couleur de leurs yeux varient suivant les régions, les nordiques auront la peau blanche et les cheveux et les yeux clairs alors que les hommes du sud auront plutôt tendance à avoir la peau tannée et les cheveux bruns. L'esperence de vie d'un Humain est en moyenne de 60 ans.

Relation avec les autres races. Les Humains ont de bonne relation avec les Nains, trouvent les Elfes mystérieux, se méfieront des Méduses et redoutent les Orcs.

Territoires. Les Humains sont présents partout sur Leak sauf dans la Foret d'Aspen.

Religion. Les Humains prient tous les dieux, même si Lynn reste leur divinité principale.

Nom. Les humains portent généralement le nom de leurs parents. Lorsqu'elle se mari, une femme prend le nom de son epoux.

A Shatam, il est coutume de citer également son père voir son grand père lorsque celui-ci est connut après son nom. L'on peut assister quelque fois à des noms à rallonge comme par exemple : Akim Mahou ibn Rallah ibn Balif.

La noblesse du Timon est fière de son héritage et quelque unes de ses lignées dates de l'Age d'Or. Les mariages entres nobles sont très fréquent et il arrive parfois que le mari prennent le nom de son épouse lorsque celui-ci est plus ancien.

TRAIT RACIAUX

Bonus aux Caractéristiques :
+2 dans une caractéristique de votre choix
Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 6 Cases
Vision : Normale

Langues : 1 Langue natale + mod. intelligence au choix.
Défense d'humain : Vous gagnez un bonus de +1 dans vos défenses Réflexe, Vigueur et Volonté.
Compétence supplémentaire : Vous gagnez une formation supplémentaire dans l'une de vos compétences de classe.
Pouvoir à volonté supplémentaire : Vous connaissez un pouvoir à volonté supplémentaire de votre classe.
Talent supplémentaire : Vous gagnez un talent supplémentaire au niveau 1. Vous devez cependant en remplir les prérequis.

LES NAINS

Les Nains ont été créés à partir de morceau de montagne par le Dieu Ragnar. Ils ont longtemps régnés sur les bêtes dans leurs cités de pierre. Aujourd'hui très peu de leurs glorieux héritages ont survécut au passage des ages et les nains ont coupé leurs liens avec la nature sauvage pour ce concentrer sur leurs avenirs.

Personnalité. La personnalité des nains peut se résumer en un seul mot, l'honneur. Les Nains cherchent la perfection dans leur domaine, à tel point que cela peut parfois paraître étrange pour des yeux extérieurs. Dans le travail, un nain ne cessera de travailler que lorsqu'il sera satisfait de celui ci, le plus souvent cela signifie d'avoir réalisée une œuvre encore mieux que la précédente. Beaucoup de personne croivent les nains avare de leurs richesses, c'est faux. Un nain sera fière de ses possessions et de ses gains car cela montre que son travail est reconnut et apprécié. Le respect des anciens et aussi profondément encré dans la culture naine et aucun nain digne de ce nom ne mettra en doute la sagesse de plus vieux que lui. La parole d'un nain est très importante, il ne la donnera que très rarement car il sait que s'il le fait, il devra tout mettre en œuvre pour la respecter, au risque d'y perdre la vie s'il le faut. Il n'y a rien de pire pour un nain que de briser un serment, aussi recevoir la parole d'un nain signifie qu'il vous considère comme une personne très respectable, voir comme un ami.

Description. Les Nains sont de petite taille, entre 1m 30 et un peu plus de 1m 50 et pèsent entre 50 et 110 kg. Les femmes sont généralement plus petites et plus légère que les hommes. Les hommes portent la barbe, synonyme de sagesse, il est de coutume que lorsque des nains ne sont pas d'accord, ils se tournent vers celui qui à la barbe la plus longue pour résoudre leurs différents. Les femmes laissent pousser leurs cheveux et les attachent souvent dans des chignons complexe, tous comme les hommes, une grande chevelure et synonyme de respect. Leurs cheveux et la couleur de leurs yeux varient suivant les régions, les nordiques auront la peau blanche et les cheveux et les yeux clairs alors que les nains du sud auront plutôt tendance à avoir les cheveux bruns. Les Nains peuvent vivre jusqu'à 300 ans, bien qu'ils aient une espérance de vie considérablement longue, l'adolescence naine est relativement courte. Un Nain est considéré comme adulte lorsqu'il a atteint sa vingtième année.

Relation avec les autres races. Les Nains ont de bonne relation avec les Humains et les Elfes avec qui ils ont un passé commun, ils se méfient des Orcs et n'ont que faire des Méduses.

Territoires. Les Nains sont présent un peu partout sur Leak, la majeur partie d'entre eux siégent dans les Marches de Borengard ou se trouve la dernière cité souterraine, Dun Thoradin.

Religion. Les Nains prient souvent le dieu Ragnar, car il symbolise la terre, et les dieux de la lumière.

Noms. Les parents choisissent le prénom de leurs enfants et ceux ci « gagnent » un nom lorsqu'ils atteignent l'age de la maturité ou en effectuent une tache dont la communauté se souviendra (comme construire un objet magnifique ou défendre seul un pont pendant plusieurs heures).

Exemple de nom: Bor Stonebreaker, Torgas Broadaxe, Kelv Sternhammer, Thordin Rockbeard ou Modi Stonesmith.

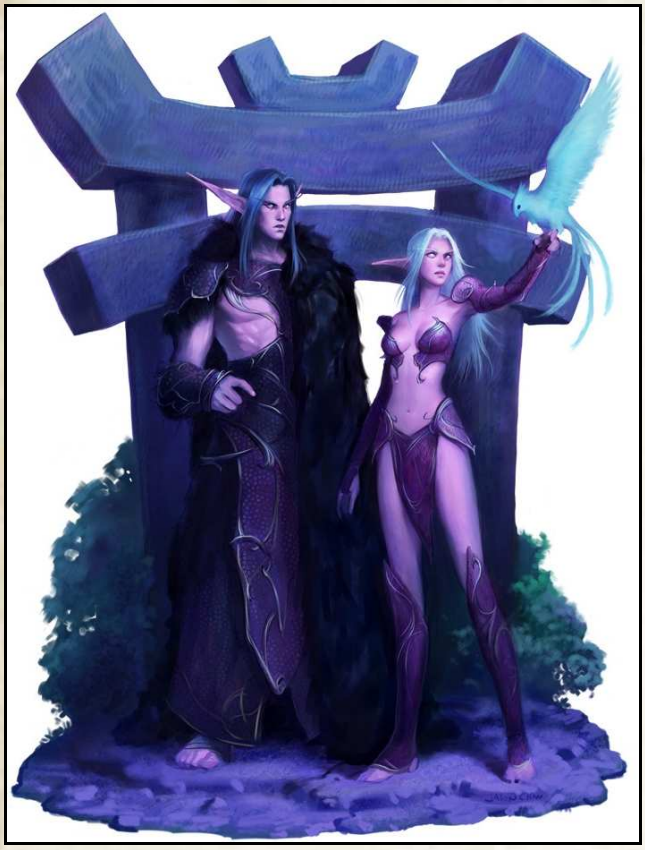
TRAIT RACIAUX

Bonus aux Caractéristiques :
Constitution +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 5 Cases
Vision : Nocturne

Langues : Kazad + mod. intelligence au choix.
Bonus aux compétences : Vous gagnez +2 en Exploration et en Endurance.
Ancré au sol : Lorsqu'une attaque vous renverse, vous pouvez immédiatement faire un jet de sauvegarde pour eviter la chute.
Déplacement avec charge : Vous ne subissez pas de malus à votre VD lorsque vous portez une armure ou une charge lourde.
Boyaux d'acier : Vous gagnez bonus de +5 pour résister aux poisons.
Résistance naine : Vous pouvez recourir à votre action de second souffle au prix d'une action mineure au lieu d'une action simple.
Maniement des armes naines : Vous êtes formé au maniement de tous les types de marteau.

LES ELFES

Les Elfes sont les fils du vent et du dieu Syl. Ils aiment vivrent libre et dans les grands espaces naturelles.



Personnalité. Les Elfes d'aujourd'hui sont proche de la nature cela est principalement dût à leurs isolement dans la grande Foret d'Aspen, durant plusieurs centaines d'années. Les Elfes s'accoutument mal aux villes et aux espaces clos, préférant la douce caresse d'un vent matinal à la chaleur d'une cheminé. Cette communion avec la nature leurs a donné la force de survivre là où aucune autre race ne le pourrait. Les Elfes sont loyaux entre eux et se méfient des autres races. Autrefois immortels, ils ont désormais compris la valeur d'une courte vie, aussi un elfe ne fera jamais quelque chose qui lui semble inutile.

Description. Les Elfes sont de taille moyenne, entre 1m 60 et un peu plus de 1m 85 et pèsent entre 55 et 100 kg. Les femmes sont généralement plus petites et plus légères que les hommes. Ils portent de long cheveux dont la couleur varient énormément, leurs yeux sont généralement de couleur clair. Leur oreilles sont très grandes, jusqu'à 30cm, cela leurs permet d'écouter le chant du vent. Autrefois les Elfes étaient immortels, suite à la malédiction d'Aspen ils peuvent espérer vivre jusqu'à 100 ans. Tous comme les Humains et les Nains, un elfe devient adulte vers sa vingtième année.

Relation avec les autres races. Les Elfes restent souvent à l'écart des autres races, néanmoins ils ont de bonne relation avec les Humains et les Nains et se méfieront des Orcs et des Méduses.

Territoires. Les Elfes sont présents partout sur Leak. Leur grande patrie est la Foret d'Aspen

Religion. Les Elfes prient généralement Syl, Tarik, Ragnar et Myaël.

Noms. Les enfants prennent le nom de leurs parents qui, comme pour les nains, provient d'ancêtre glorieux. Exemple de nom : Maeve Wishperwind, Adora Nightshade, Delas Moonfang, Delaring Felsong, Lordarine Wayfinder, Eliandre Moonarrow.

TRAIT RACIAUX

Bonus aux Caractéristiques :
Dextérité +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 7 Cases
Vision : Nocturne

Langues : Sylvani + mod. intelligence au choix.
Bonus aux compétences : Vous gagnez +2 en Nature et en Perception.
Réflexe accrue : Vous gagnez un bonus racial de +2 en défense Réflexe.
Déplacement en forêt : Vous ignorez les terrains difficiles lorsque vous vous déplacez en forêt.
Resistance à la nature : Vous gagnez bonus de +2 pour résister aux effets magiques de type *nature* ou lancés par des créatures sylvestres.
Maniement des armes elfiques : Vous êtes formé au maniement de tous les types d'arc.

LES MEDUSES

Suivant la légende, les méduses ont été créées à partir de l'écume de la mer par Tiamat, la déesse des Abysses. Elles sont célèbres pour leur grande maîtrise de la magie. Les méduses préfèrent vivre à proximité des mers et des lacs.

Personnalité. Les Méduses sont souvent très énigmatiques et mystérieuses. Du fait de leur longue période d'absence sur Leak, elles se méfient des autres races et reste très solidaires entre elles. Comme la mer, elles sont d'une humeur toujours changeante, c'est pour cela qu'il est difficile pour les autres de races de bien cerner la réelle personnalité des Méduses.

Description. Les Méduses sont de taille moyenne, entre 1m 50 et un peu plus de 1m 75 et pèsent entre 45 et 100 kg. Il n'existe pas de différence de sexe chez les méduses, elles sont toutes de sexe féminin. Leurs cheveux sont en fait des serpents aux couleurs diverses (noirs, verts, bleu, rouge). La densité, la longueur ainsi que l'aspect des « têtes » sont également différent, certaine méduse ne possèdent que trois serpents, ressemblant le plus souvent à de gros Boa, d'autre en possèdent au contraire une centaine, qui sont généralement très fin. Leurs cheveux sont continuellement en mouvement, rappelant ainsi l'ondulation de la mer. Certaines vieilles Méduses peuvent transformer leurs jambes en grande queue de serpent. La peau des Méduses est généralement pâle et leurs yeux sombres. Une fois par vie, une Méduse accouche d'une fille (les jumelles sont rare) cela arrive lorsqu'elle rentre dans sa 25eme années. Il arrive quelque fois qu'une Méduse accouche plusieurs fois dans sa vie. Cela ce produit généralement lorsque la race est affaiblit (La Guerre Élémentaire, l'Exode des Méduse etc). Il est néanmoins possibles qu'une méduse ait un enfant d'un Humain, c'est alors toujours une fille. Leur espérance de vie atteint les 120 ans.

Relation avec les autres races. Durant la grande Guerre Élémentaire, les Méduses étaient allié aux Orcs, mais cela etait il y a bien longtemps. Maintenant, elle reste distante et méfiante vis à vis des autres races.

Territoires. Le territoire des Méduses est la mer. Leur grande cité « Scylla » surgit de l'océan tel un immense phare sorti des Abysses. Sur Leak, elles occupent différent poste dans les ports ou les îles. Il est rare, mais pas impossible, de trouver des méduses au centre des terres, mais c'est généralement toujours à proximité d'un lac ou d'une rivière.

Religion. Les Méduses prient généralement l'un des trois dieux de l'écume à savoir, Tiamat, Soledango et Saëris.

Noms. Les noms de Méduse sont très variés et possèdent beaucoup de consonance en « a » et « s ». Thalasya, Vashj, Naussica, Aqualisia, Najza, Calypsia ne sont que quelques exemples.

TRAIT RACIAUX

Bonus aux Caractéristiques :
Charisme +2, Intelligence +2
Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 6 Cases
Vision : Nocturne

Langues : Sïana + mod. intelligence au choix.
Bonus aux compétences : Vous gagnez +2 en Arcane et +5 en Athlétisme uniquement pour les tests de natation.
Respiration aquatique : Vous pouvez respirer sous l'eau comme en plein air.
Guérison améliorée : Lorsque vous êtes immergée dans de l'eau douce ou de l'eau de mer, votre valeur de récupération est égale à la moitié de vos points de vie maximums.
Resistance au froid : Vous gagnez une résistance au froid égal à la moitié de votre niveau (arrondit au supérieur).
Appel de Tiamat : Vous gagnez un bonus de +1 en attaque contre un adversaire en péril.

LES ORCS

Les Orcs sont née de la braise du feu d'Ashragorn, ils sont d'un tempérament violent et colérique. Ils aiment vivre dans les milieux naturels et n'ont pas de goût pour l'ordre et la discipline. Ils prônent la valeur guerrière et le dépassement de soi.

Personnalité. Les Orcs sont à l'image de leur créateur, colérique et instable. Ils vivent en tribu sous l'autorité d'un chef. Leurs pulsions les tournent vers la guerre et les combats. Leur nature leur refuse tout esprit créatif, les poussant à toujours se battre pour obtenir ce qu'ils désirent.

Description. Les Orcs sont de grande taille, entre 1m 75 et un peu plus de 2m 10 et pèsent entre 85 et 180 kg. Les femmes sont généralement plus petites et plus légères que les hommes. Leur peau est verte sombre et leurs cheveux de couleur noir. Leur mâchoire est très développée et laisse apparaître de grands crocs et leurs oreilles sont pointues. Ils sont de corpulence plutôt forte mais contrairement à ce que leur masse pourrait faire croire, les Orcs peuvent être vif et rapide. L'espérance de vie d'un Orc est en moyenne de 60 ans.

Relation avec les autres races. Les Orcs sont souvent mal perçue par les autres races, cela est en partie dût à leur passé violent.

Territoires. La grande nation Orc se trouve dans les Contrée sauvage du Lycros mais beaucoup d'Orc libre parcours la terre de Leak

Religion. Les Orcs prient souvent Ragnar, Krumrull ou Ashragorn.

Noms. Les Orcs naissent avec le nom que leur donne leurs parents. Par la suite, chaque Orcs devra prouver sa valeur, lorsque celui-ci accomplira quelque chose de grand, il recevra un titre ou un surnom. Cela peut venir de l'exploit lui-même, d'un objet ou d'une partie physique de l'Orcs.
Exemple de noms : Orgrim Doomhammer, Müll Ragefist, Lorna Redfist, Requin Gorehowl.

TRAIT RACIAUX

Bonus aux Caractéristiques :
Force +2, Constitution +2
Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 6 Cases
Vision : Nocturne

Langues : Barbare + mod. intelligence au choix.
Bonus aux compétences : Vous gagnez +2 en Nature et Intimidation.
Fureur Orc : Vous gagnez un bonus de +1 en attaque lorsque vous êtes en péril
Maniement des armes orcs : Vous êtes formé au maniement de tous les types de hache.
Resistance aux toxines : Vous gagnez bonus de +2 pour résister aux poisons et aux maladies.
Vigueur accrue : Votre valeur de récupération est égale au quart de vos points de vie maximum + votre modificateur Constitution.

LES SANGS MÊLES

L'on nomme sangs mêlés, toutes personnes ayant eu un parent, lointain ou pas, humain et nain, elfe ou méduse. Les sangs mêlés orques n'existe pas.

Personnalité. Les Demi-Nains ont hérité du caractère bourru de leur ancêtre nain. De même ils ont plutôt tendance à faire des métiers artisanaux pour gagner leurs vies.

Les Demi-Elfes ont gardé une partie de l'amour pour la nature de leur parent elfique. Il n'est donc pas rare de les voir vivre prés de grandes étendu sauvage.

Les Demi-Méduses possèdent en elle la nature changeante de leur mère méduse et la force de leur père humain. Ce qui en fait le plus souvent des personnes fougueuses et libres.

Description. Les Demi-Nains ressemble tellement aux humains qu'il est parfois impossible de faire une réelle différence entre les deux races. Leur taille se situe entre 1m45 et 1m70 pour les plus grands, ils pèsent entre 50 et 120 Kg. Leur pilosité est plus accentuée que celle des humains et quasiment tous les hommes portent la barbe et les cheveux longs. Leur carrure est elle aussi légèrement plus « lourde » que celles des humains.

Les Demi-Elfes ont une taille identique à celle des humains, leurs lignes sont souvent plus effilées. Leurs oreilles sont pointus et leurs yeux clairs. Ils portent souvent leurs cheveux longs et libres.
Les Demi-Méduses ont une taille et un poid identique à celle des humaines. Leurs cheveux sont toujours sombre (brun ou châtain) et long. Hormis leurs cheveux et leurs sourcils, les Demi-Méduses n'ont aucune autre forme de pilosité, bien que paradoxalement leurs cheveux repoussent très vite. Tout comme les Demi-Nains, il est très difficile de faire la différence entre une Demi-Méduse et une humaines.

Relation avec les autres races. Les Sangs-mêlés entretiennent de bonne relation avec les différentes races de Leak.

Territoires. Les Demi-Nains sont présent partout, des Terres Glacés de Stormberg au Haut Plateaux du Shatam.

Les Demi-Elfes sont présent partout ou la nature n'as pas été trop « transformée ».

Les Demi-Méduses préfèrent vivrent prés des étendu d'eau.

Religion. Les Sangs-mêlés prient souvent les mêmes dieux que les ancétres de leurs lignés.

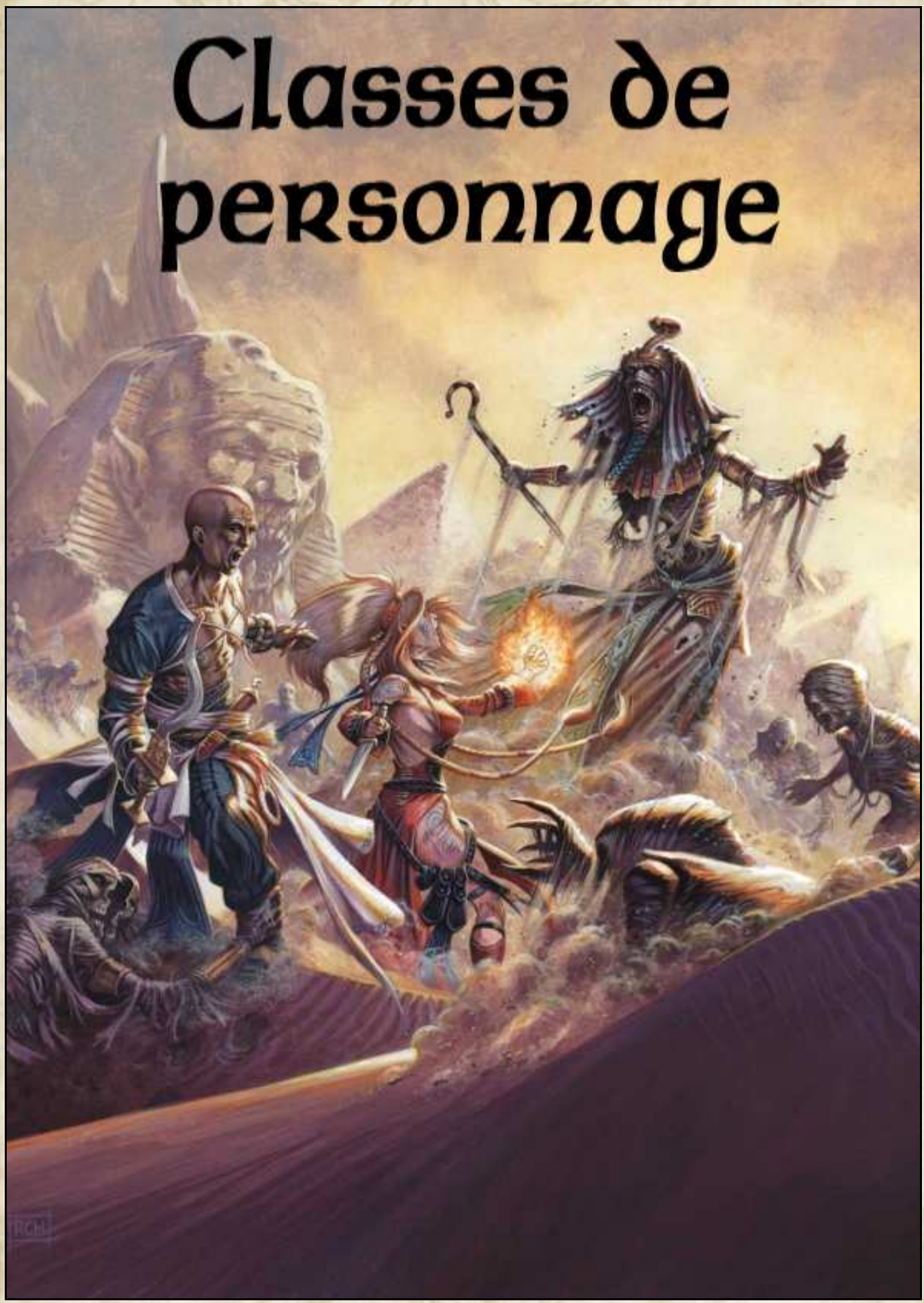
TRAIT RACIAUX

Bonus aux Caractéristiques :
+2 dans une caractéristique selon votre lignée
Sang-mêlés Elfe : Dextérité ou Sagesse
Sang-mêlés Méduse : Intelligence ou Charisme
Sang-mêlés Nain : Constitution ou Sagesse

Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 6 Cases
Vision : Normale

Langues : 1 Langue natale + mod. intelligence au choix.
Compétence supplémentaire : Vous gagnez une formation supplémentaire dans l'une de vos compétences de classe.
Pouvoir à volonté supplémentaire : Vous connaissez un pouvoir à volonté supplementaire de votre classe.
Talent supplémentaire : Vous gagnez un talent supplémentaire au niveau 1. Vous devez cependant en remplir les prérequis.
Sang de méduse/elfe/nain : Vous avez accés aux talents ayant humain ou méduse/elfe/nain, du moment que vous remplissez les autres conditions.

Classes de personnage



Les Classes de Personnages

Ce chapitre présente les différentes classes de personnages jouables à Leak. Il s'agit de la partie la plus importante de la création de votre personnage. Voici la liste des 13 classes jouable à Leak.

Pirate : Un aventurier virevoltant qui affronte les dangers avec panaches.

Moine : Un étudiant des arts martiaux dont les poings sont de fer et le mental d'acier.

Guerrier : Un combattant courageux qui manie les armes comme personne.

Maître de guerre : Un chef né qui dirige et encourage ses compagnons.

Barbare : Un combattant brutal vivant en marge de la civilisation.

Voleur : Un roublard opportuniste et mortel.

Rôdeur : Un guide et un redoutable chasseur.

Druide : Un gardien de la nature et des traditions animistes.

Magicien : Un maître de la magie et un puit de science.

Sorcier : Un ensorceleur énigmatique et dangereux.

Prêtre : Un dévot fidèle capable de soigner les blessures les plus graves.

Paladin : Un défenseur des faibles et le glaive de la justice divine.

Barde : Un conteur de légende qui encourage ses compagnons à se surpasser.

Disponibilité des classes par race

Le tableau ci-dessous dresse la liste des disponibilités de classe en fonction de la race de votre personnage. Certaine race n'autorise pas certaine classe. Les barbares méduses n'existent pas par exemple, tout comme aucun orc n'a jamais étudié l'art de la magie à la Guilde des 7 Arcanes.

Race\Classe	Bar	Brd	Moi	Dru	Sor	Gue	Mag	Pir	Mai	Pal	Pre	Rod	Rou
Humain	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Nain	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Elfe	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui
Orc	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Méduse	Non	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui
Demi Nain	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Demi Elfe	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
Demi Méduse	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui

Le Pirate

LE SEIGNEUR DES MERS

« La mer ne laisse pas de place aux larmes et dans la marée des batailles, la gloire et la victoire reviennent à ceux qui savent nager »

Dernière parole de Maria Cervantes à sa fille Emeraldas.

Les pirates sillonnent les mers azurées de Leak à bord de grands navires. Certains d'entre eux font partie de la grande confrérie de la Main Rouge tandis que d'autre ne vivent que pour amasser butin, sang et larmes. Ils sont redoutés juste titre et tous les marins du monde entier ont appris à se méfier du sinistre pavillon noir.

Les pirates sont présent sur toutes les mers, depuis les étendus glacées de Stormberg jusqu'aux îles verdoyantes et mystérieuses de l'Archipel de la Flibusterie. L'on ne né pas pirate, on le devient. La plupart d'entres eux ont commencés par servir de mousse à bord de respectable navire marchant avant d'embrasser une vie d'aventure et de paria en rejoignant l'équipage d'un capitaine pirate.

Religion

Les pirates prient les dieux de l'écume, Tiamat, Soledango et Saëris.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Cogneur. Vous êtes flamboyant, acrobate et vif comme le serpent.
Source de pouvoir : Martiale
Caractéristiques principales : Dextérité, Force et Charisme.

Port des armures : étoffe
Maniement des armes : pistolet, arquebuse, grand fusil, tromblon, dague, épée courte, épée longue, cimeterre, rapière, hache d'arme.
Bonus en défense : Réflexe +2

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 6 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Acrobatie
Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Acrobatie, Athlétisme, Bluff, Connaissance de la rue, Diplomatie, Intuition, Intimidation, Larcin, Perception.

Aptitudes de classe : Opportuniste, Style de combat, Tactique pirate

APTITUDE DE PIRATE

Tous les pirates partagent ces aptitudes de classe.

OPPORTUNISTE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Opportunisme du requin : Vous gagnez un bonus en attaque égal à votre modificateur charisme à toutes vos attaques d'opportunités.
Agile comme l'anguille : Vous pouvez, au prix d'une action mineure, annuler le marquage d'un adversaire à votre encontre. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

STYLE DE COMBAT
Les pirates se battent de différente façon, choisissez l'un des avantages suivants :
Escrimeur : Lorsque vous utilisez une dague, une épée courte, ou une rapière, vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité au toucher à la place de votre modificateur de Force pour vos attaques de base au corps à corps.
De plus, vous ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts envers un adversaire contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat.
Combattant à deux armes : Vous gagnez le don *Combat à deux armes*, même si vous ne remplissez pas les conditions. Vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts à vos attaques de corps à corps lorsque vous combattez avec deux armes.
Ce bonus passe a +2 si vous utilisez des armes possédant la propriété secondaire.

Brute : Lorsque vous utilisez une épée longue, un cimeterre, ou une hache d'arme et que vous êtes en péril, vous pouvez ajouter votre modificateur charisme aux dégâts que vous infligez.
Artilleur : Choisissez pistolet, arquebuse, tromblon ou grand fusil. Vous gagnez +1 en attaque dans l'arme de votre choix. De plus, vous gagnez le talent *Tir lointain*, même si vous ne remplissez pas les conditions.
Certain pouvoir offre des bonus supplémentaires en fonction du style de combat (voir les pouvoirs).

TACTIQUE PIRATE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Panache : vous gagnez le pouvoir à volonté Tactique pirate (panache).
Vicieux : vous gagnez le pouvoir à volonté Tactique pirate (vicieux).

Tactique pirate (Panache) — **Aptitude de Pirate**
Vous vous battez avec style et panache !
Volonté ♦ martial
Action mineure — **Corps à corps ou Distance**
Condition : Une attaque touche durant votre tour.
Cible : 1 Créature
Niveau 11 : Une ou deux créatures adjacentes
Niveau 21 : Tous les ennemis adjacents
Effet : La cible subit des dégâts égaux à 2 + votre modificateur charisme, de plus vous pouvez vous décaler d'une case.
Spécial : Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Tactique pirate (Vicieux) — **Aptitude de Pirate**
Vous frappez là ou ça fait mal.
Volonté ♦ martial
Action mineure — **Corps à corps ou Distance**
Condition : Une attaque touche durant votre tour.
Cible : 1 Créature
Effet : La cible subit des dégâts égaux à 4 + votre modificateur charisme (distance) ou force (corps à corps).
Niveau 11 : 6 + modificateur charisme ou force
Niveau 21 : 8 + modificateur charisme ou force
Spécial : Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

POUVOIRS DE PIRATE
Tous les pirates partagent ces exploits de classe.

Exploits à volonté de Niveau 1

Frappe rapide — **Pirate Attaque 1**
« HAHA ! tu ne l'avais pas vu celle là hein ? »
A volonté ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts.
2[A] + modificateur de dextérité dégâts au niveau 21.

Tir précis — **Pirate Attaque 1**
« Tu va aimer cette balle, crois moi »
A volonté ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** ou **Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité +2 contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité
2[A] + modificateur de dextérité au niveau 21.

Frappe soudaine — **Pirate Attaque 1**
« Houlà je m'en vais ! »
A volonté ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** ou **Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts.
2[A] + modificateur dextérité dégâts au niveau 21.
Spécial : vous pouvez vous décaler d'une case avant l'attaque.

Attaque acrobatique — **Pirate Attaque 1**
« Je suis ici ! »
A volonté ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** ou **Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité + modificateur de charisme dégâts.
2[A] + modificateur de dextérité + modificateur de charisme dégâts au niveau 21.

Attaque double — **Pirate Attaque 1**
« Hop main droite, hop main gauche »
A volonté ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main
Cible : Une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] dégâts par attaque
2[A] dégâts par attaque au niveau 21.

Exploits de rencontre de Niveau 1

Frappe engourdissante — **Pirate Attaque 1**
« Et bien ? Ca ne va pas ? HAHAHA !!! »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Coup bas — **Pirate Attaque 1**
« Pas les c…. pas les c….. !!! »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de force et la cible se retrouve à terre.
Brute : Ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

Double frappe — **Pirate Attaque 1**

« Humm je vais te montrer ma botte secrète, regarde bien je ne te la montrerais qu'une seule fois »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps ou Distance**
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main.
Cible : Une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Frappe et Esquive — **Pirate Attaque 1**

« Prend ça ! Et nooon je suis plus là HAHAHA ! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme légère
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité, vous pouvez échanger de position avec un allié adjacent.
Escrime : Ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

Coup bas — **Pirate Attaque 1**

« Pas les c…. pas les c….. !!! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de force et la cible se retrouve à terre.
Brute : Ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

Exploits quotidiens de Niveau 1

Attaque vicieuse — **Pirate Attaque 1**

« Hmm ça fait mal ça non ? »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps ou Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts, la cible est ralentie et subit 5 de dégâts continus. Sauvegarde annule les deux.
Echec : demi dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque brutale — **Pirate Attaque 1**

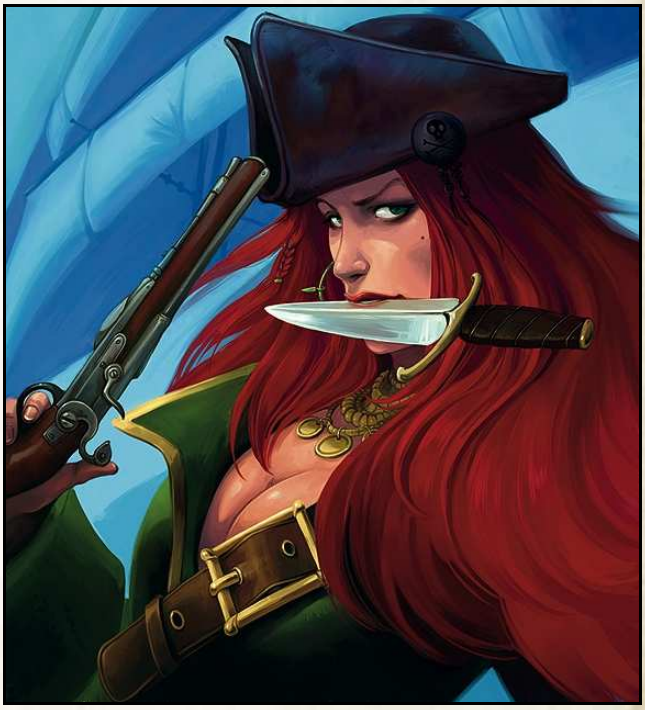
« Prend ça ! »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de force dégâts

Mâchoire du requin — **Pirate Attaque 1**

« Tu vois cette main ? Et bien non c'était l'autre ! »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main.
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts
Echec : demi-dégâts.



Cible facile — **Pirate Attaque 1**

« Tu te bat là ? On dirait pas ! »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible est ralentie et vous confère un avantage de combat. Sauvegarde annule les deux
Echec : demi-dégâts et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits utilitaires de Niveau 2

A l'abordage ! — **Pirate Utilitaire 2**

« Regardez les trembler ! HAHAHA ! Pas de quartier les gars ! A L'ABORDAGE !! »

A volonté ♦ martial
Action de mouvement — **Personnelle**
Pré requis : Vous devez être formé en Athlétisme
Effet : Effectuer un saut en hauteur ou en longueur. Déterminez le DD du test d'Athlétisme comme si vous aviez pris de l'élan. La distance du saut peut dépasser votre VD.

Prendre l'avantage **Pirate Utilitaire 2**

« Je suis là »

Rencontre ♦ arme, martial

Réaction immédiate **Corps à corps** 1

Déclencheur : Un ennemi rate son attaque de corps à corps contre vous

Effet : Vous faite glisser l'ennemi dans une case qui vous est adjacente et jouissez d'un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Roulé-boulé **Pirate Utilitaire 2**

« Non ! Non ! Sans moi les gars sur ce coup là »

Rencontre ♦ martial

Action de mouvement **Personnelle**

Pré requis : Vous devez être formé en Acrobatie

Effet : Vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à la moitié de votre vitesse de déplacement.

A la vigie et vite ! **Pirate Utilitaire 2**

« Arrête de parler gamin et monte vigie avant que mon pied ne vienne rencontrer ton cul ! »

A volonté ♦ martial

Action de mouvement **Personnelle**

Pré requis : Vous devez être formé en Athlétisme

Effet : effectuer un test d'athlétisme pour escalades une surface. Vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. De plus vous gagnez un bonus de +2 en Athlétisme pour monter au gréement d'un navire.

Exploits de rencontre de Niveau 3

Nuée de coups **Pirate Attaque 3**

« Approche ! Vient goûter à mes cimeterres ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques

Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque.

Spécial : Si vos deux attaques touchent, ajoutez votre modificateur Charisme aux dégâts.

Combattant à deux armes : Si la première attaque touche la cible, vous gagner un bonus à l'attaque égal à votre modificateur charisme pour retoucher la même cible lors de votre seconde attaque.

T'es là ! T'es plus là ! **Pirate Attaque 3**

« Un coup par ci, un autre par là, ça deviens presque trop facile ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Escrime : Décalez-vous avant ou après l'attaque d'un nombre de case égal à votre modificateur de charisme.

Volée de plomb **Pirate Attaque 3**

« Blam ! Blam ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple **Distance** Arme

Condition : Vous devez attaquer avec deux pistolets

Cible : Une ou deux créatures

Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques

Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque.

Spécial : Si vos deux attaques touchent, ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

Artilleur : Si la première attaque touche la cible, vous gagner un bonus à l'attaque égal à votre modificateur charisme pour retoucher la même cible lors de votre seconde attaque.

Mordant du fourbe **Pirate Attaque 3**

« Et hop un œil en moins ! »

Rencontre ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.

Brute : Ajoutez votre modificateur de force au jet pour toucher.

Exploits quotidiens de Niveau 5

Riposte **Pirate Attaque 6**

« Droit au cœur !»

Quotidien ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts

Spécial : Jusqu'à la fin de la rencontre la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur dextérité chaque fois qu'elle vous attaque et vous pouvez vous décalez d'une case après chacune de ses attaques contre vous.

Escrime : Vous pouvez vous décalez d'un nombre de case égal à votre modificateur charisme après chacune de ses attaques contre vous.

Tu m'auras pas ! **Pirate Attaque 6**

« Et non ! Je suis là ! »

Quotidien ♦ arme, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main

Cible : Une ou deux créatures

Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques

Spécial : Avant ou après chacune de ces attaques, vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque. Quand une attaque touche, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci est à la fois hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Brise genoux — **Pirate Attaque 6**

«Le premier qui bouge je lui explose le genou »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps ou Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible se retrouve a terre. Jusqu'à la fin de la rencontre, quand la cible se déplace de plus de la moitié de sa VD, elle se retrouve à terre.
Echec : demi-dégâts et la cible ne se retrouve pas à terre.

Entaille — **Pirate Attaque 6**

« Crève créature de la ssssurfacccce ! »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et 5 dégât continue. Sauvegarde annule.
Echec : demi dégâts
Brute : Ajoutez votre modificateur de force aux dégâts continus.

Exploits utilitaires de Niveau 6

Savoir maritime — **Pirate Attaque 6**

« Et bien en voila un qui a oublié d'apprendre à nager HAHAHAHA !!! … Merde c'est le capitaine ! »

Quotidien ♦ martial
Action mineure — **Distance** 10
Condition : Vous devez être en mer
Cible : Un allié
Effet : Un allié effectue un test dans une compétence dans laquelle vous êtes formé et pas lui. Il bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur charisme dans cette compétence. L'allié doit être en mesure de vous voir ou de vous entendre. Cet avantage persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Des pirates !!! — **Pirate Utilitaire 6**

« Des pi-pi !! Des pi-pi !!! DES PIRATES !!!! »

Rencontre ♦ martial
Action mineure — **Explosion** 10
Pré requis : Vous devez être formé en Intimidation
Cible : Vous et vous alliés dans l'aire d'effet
Effet : Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 aux tests de compétence et de caractéristique associés au Charisme.

Evasion — **Pirate Utilitaire 6**

« Hop ! hop ! hop ! »

Rencontre ♦ martial
Action de mouvement — **Personnelle**
Pré requis : Vous devez être formé en Acrobatie
Effet : Vous annulez les marquages qui vous affectent, vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à votre VD.

Défense agile — **Pirate Utilitaire 6**

« Et nooon ! Presque ! »

Rencontre ♦ martial
Interruption immédiate — **Personnelle**
Pré requis : Vous devez être formé en Acrobatie
Condition : Vous êtes touché par une attaque qui vise contre Réflexe ou votre CA.
Effet : Gagnez un bonus de pouvoir de +2 en Réflexe ou en CA.

Exploits de rencontre de Niveau 7

Pluie d'Acier — **Pirate Attaque 7**

« HAHA prenez ça !!! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Proximité Décharge** 5
Condition : Vous devez attaquer avec deux pistolets
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts
Artilleur : Vous pouvez vous décalez d'une case avant d'attaquer.

Dans les yeux ! — **Pirate Attaque 7**

« Ha mes yeux !! mes yeux !!! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tourbillon de lame — **Pirate Attaque 7**

« Venez ! Il y en aura pour tout le monde ! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Proximité Explosion** 1
Condition : Vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts. Vous repoussez les cibles d'un nombre de cases égal à votre modificateur de force.
Brute : Les cibles repoussées se retrouve à terre.

Passe d'arme — **Pirate Attaque 7**

« Tu ne va rien voir arriver ! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -1 en CA et en Réflexe jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Escrime: Le malus en CA et Réflexe est égal à votre modificateur charisme.

Exploits quotidiens de Niveau 9

Avec Panache ! **Pirate Attaque 9**
«Allez vient me chercher si tu le peux ! Raté. Raté. Encore raté ! »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Vous faites glisser la cible vers une autre case qui vous est adjacente et effectuez une attaque de Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, et tant que vous restez adjacent à la cible, vous pouvez faire glisser celle-ci de 1 case avant de l'attaquer.

Tir de mêlée **Pirate Attaque 9**
«Un duel à la loyal ? Ok … BAAM !!! »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Distance** 1
Condition : Vous devez attaquer avec arme de tir
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA dégâts, cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité
Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Echec : Demi-dégâts

Tempête d'Acier **Pirate Attaque 9**
«Houlà j'ai la tête qui tourne maintenant … »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Distance Explosion** 1
Condition : Vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.
Echec : Demi-dégâts.

Plaie béante **Pirate Attaque 9**
«Je vais repeindre ce pont en rouge ! »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts, 5 dégâts continue et la cible vous offre un avantage de combat. Sauvegarde annule les deux.
Raté : Demi-dégâts.

Exploits utilitaires de Niveau 10

Esquive périlleuse **Pirate Utilitaire 10**
« Et meeeerde !!! »
Quotidien ♦ martial
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : Vous êtes touché par une attaque
Effet : Vous ne subissez aucun dégât de l'attaque qui vient de vous toucher. Néanmoins, vous êtes étourdi et subissez un malus de -2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dans la mêlée **Pirate Utilitaire 10**
« Par les couilles de Soledango c'est quoi cette taverne ! »
Quotidien ♦ martial, posture
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Vos déplacements ne sont pas entravés par les terrains difficiles

A l'Assaut !!! **Pirate Utilitaire 10**
« PAS DE QUAAAARTIER !!!»
Rencontre ♦ martial
Action mineure **Personnelle**
Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour votre VD augmente de 4 et vous pouvez vous décalez d'une case supplémentaire.

Exploits de rencontre de Niveau 13

Frappe étourdissante **Pirate Attaque 13**
« Hein ? Mais qu'est ce que … »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur dextérité et la cible est étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Brute : Ajoutez votre modificateur force aux dégâts.

Attaque déséquilibrante **Pirate Attaque 13**
« Attention où tu mets les pieds mon gars HAHA !! »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible se retrouve à terre et ne peux pas se décaler jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si elle provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur Charisme à votre jet d'attaque et de dégâts et la cible se retrouve à terre.

Perce armure **Pirate Attaque 13**
« Viens ici ! J'en ai pas fini avec toi »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Distance** Arme
Condition : Vous devez vous battre avec une arme dans chaque main.
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité par attaque et la cible subit un malus à sa CA égal a votre modificateur charisme jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Combattant à deux armes : la cible subit un malus à sa CA égal à votre modificateur charisme +2 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tir renversant **Pirate Attaque 13**
« Et Bam ! Une jambe en moins »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Distance** Arme
Condition : La cible doit être d'une catégorie de taille inférieure ou égale à la votre
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité et la cible se retrouve à terre.

Exploits quotidiens de Niveau 15

Pas de quartier ! **Pirate Attaque 15**
«Tu es à moi ! A MOI !!!! »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps ou Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts
Echec : Demi-dégâts
Spécial : Si la cible est en péril, cette attaque lui inflige 5[A] + modificateur de force + modificateur de dextérité et produit un coup critique sur un 17 - 20

Terreur des tavernes **Pirate Attaque 15**
«Allez venez ! Je vous prends tous en même temps bande de rufian »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Personnelle**
Effet : Vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. Tout ennemi qui a droit à une attaque d'opportunité contre vous en raison de ce déplacement doit se viser en réalité lui-même.

Plaies sanguinolentes **Pirate Attaque 15**
«Un médecin ! Un médecin !! VITE !!! »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité par attaque et 5 dégâts continus. Sauvegarde annule.
Une cible touchée deux fois subit 10 dégâts continus. Sauvegarde annule.
Une cible touchée trois fois subit 15 dégâts continus. Sauvegarde annule.
Echec : Demi-dégâts et pas de dégâts continus

Avalanche de cou **Pirate Attaque 15**
«Hahaha recule va ! Tu ne m'échappera pas »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Alternativement main droite puis main gauche jusqu'à qu'une attaque rate.
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.

Exploits utilitaires de Niveau 16

Narguer Tiamat **Pirate Utilitaire 16**
«Hmm je me sens en vaine aujourd'hui »
Quotidien ♦ arme
Action mineure **Personnelle**
Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toutes vos attaques peuvent réussir un coup critique sur un jet de 17 – 20, mais toute attaque vous visant peut aussi produire un coup critique sur un jet de 19 - 20

Sur les mers ! **Pirate Utilitaire 16**
"Over the seas, our quest has begun and we will not stop with the dawn of the sun"
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Personnelle**
Effet : Si vous êtes sur un navire ou dans l'eau, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre prochain test d'Athlétisme ou d'Acrobatie.

Déplacement sournois **Pirate Utilitaire 16**
« Surprise ! »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Personnelle**
Condition : Un ennemi adjacent s'éloigne de vous
Effet : Vous vous décalez dans la case que l'ennemi a quittée. Vous jouissez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de Niveau 17

Frappe accablante **Pirate Attaque 17**
« Allez défend toi ! J'ai l'impression de me battre contre ta mère ! »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité. Vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour et bénéficiez d'un bonus à toutes vos défenses égal à votre modificateur Charisme contre toutes ses attaques.
Escrime : Augmentez le bonus à toutes vos défenses de +2.

Point faible — **Pirate Attaque 17**

« Ho non ! Pas encore … »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité +6 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Brute : Ajoutez votre modificateur de force aux dégâts.

Ricochet — **Pirate Attaque 17**

« Mais comment il a fait ?!?!! »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Distance** Arme
Cible : Une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque.
Artilleur : Si vous visez trois cibles différentes, ajoutez votre modificateur charisme aux jets pour toucher.

Eviscération — **Pirate Attaque 17**

« Hmm ça fait mal hein ? »

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple — **Distance** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaire et est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Combattant à deux armes : Si les deux attaques touchent, ajoutez votre modificateur charisme aux dégâts.

Exploits quotidiens de Niveau 19

Feinte mortelle — **Pirate Attaque 19**

«Mais où a-t-il appris cela ? »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps ou Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de dextérité dégâts
Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toutes les défenses de la cible subissent un malus égal à votre modificateur charisme à toutes vos attaques.
Maintien mineur : L'effet persiste un tour supplémentaire.

Coup de pied — **Pirate Attaque 19**

«Adios amigos, bonjours aux poissons de ma part»

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 5[A] + modificateur dextérité dégâts, vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre

Retraite — **Pirate Attaque 19**

«Hop, hop, cherche pas ! Tu m'auras pas !! »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps ou Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de dextérité dégâts
Effet : Quand la cible effectue une attaque contre vous, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une interruption immédiate. Sauvegarde annule.

Tir jumeau — **Pirate Attaque 19**

«J'ai connus un type qui arrivait à mettre deux balles dans le même trou. Hein ? Je me souviens plus de son nom, mais c'est pas grave le fait est que j'ai connus un gars qui … »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple — **Corps à corps ou Distance**
Condition : Vous devez attaquer une arme dans chaque main.
Cible : Une créature.
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques. Si la première touche, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au jet d'attaque de la seconde attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts par attaque
Raté : Demi-dégât par attaque

Exploits utilitaires de Niveau 22

Acrobatie — **Pirate Utilitaire 22**

« Pas le lustre... PAS MON LUSTRE !!! »

Rencontre ♦ martial
Action de mouvement — **Personnelle**
Pré requis : Vous devez être formé en Acrobatie
Effet : Vous pouvez vous décaler à hauteur du double de votre VD. Vous pouvez escalader à hauteur de votre VD. Si un ennemi vous attaque pendant que vous vous décalez, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre l'attaque en question.

Bénédiction de Soledango — **Pirate Utilitaire 22**

«Besoins d'une escorte madame ? »

Rencontre ♦ martial
Interruption immédiate — **Personnelle**
Condition : Vous devez faire un jet de sauvegarde
Effet : Vous bénéficez d'un bonus égal à votre modificateur de charisme à votre jet de sauvegarde.

Sans pitié — **Pirate Utilitaire 22**

«HAHA ! j'ai gagné !!»

Quotidien ♦ arme, martial
Action mineure — **Personnelle**
Condition: Un ennemi est en péril
Effet : Vous gagnez un point d'action que vous devez utiliser lors de ce tour

Exploits de rencontre de Niveau 23

Opportuniste **Pirate Attaque 23**
« Reste bien à côté de moi surtout … ou plutôt met toi devant moi. Oui, voilà ici c'est bien»
Rencontre ♦ arme, martial
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : Un allié inflige des dégâts à une créature qui vous est adjacente
Cible : La créature que votre allié blesse
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts
Escrime : Ajoutez votre modificateur de charisme aux dégâts

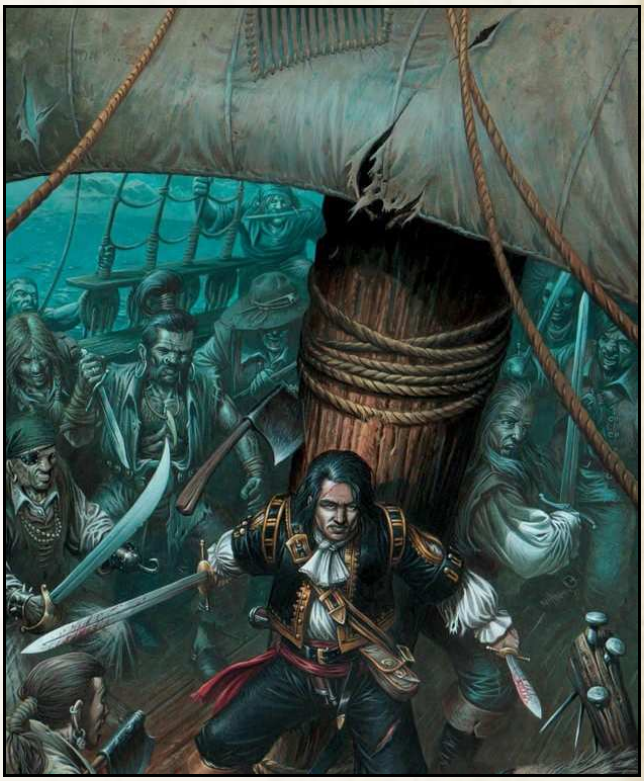
Tir de couverture **Pirate Attaque 23**
« Tous à couvert !!!! »
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Distance** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous poussez la cible d'un nombre de case égal à 2 + votre modificateur charisme.
Artilleur : Vous pouvez prendre pour cible deux créatures proches d'une case l'une de l'autre. Vous infligez néanmoins que 2[A] + modificateur de dextérité dégâts à chaque cible.

Mur d'acier **Pirate Attaque 23**
«Approche si tu l'ose !»
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main
Cible : Une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit un malus de -2 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Effet : Si une créature adjacente à vous vous attaque et vous rate avant la fin de votre prochain tour vous pouvez effectuer une attaque de base au corps à corps en réaction immédiate contre cette créature.
Combattant à deux armes : 2[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit un malus de -4 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

La spécial Frost **Pirate Attaque 23**
«Te trompe pas d'adversaire ! Je suis ici HAHAHA !»
Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur dextérité dégâts
Effet : Au prix d'une action libre, la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une autre créature qui lui est adjacente.
Brute : La cible gagne un bonus à son jet d'attaque égal à votre modificateur charisme.

Exploits quotidiens de Niveau 25

Contre attaque **Pirate Attaque 25**
«Et bien on dirait que t'as du mal tout d'un coup ? »
Quotidien ♦ martial, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous pouvez effectuer une attaque de base contre un ennemi qui vous attaque au prix d'une interruption immédiate.



Déluge d'acier **Pirate Attaque 25**
«Hmm c'est moi ou ça sent la poudre ? »
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Proximité Décharge** 5
Condition : Vous devez attaquer avec deux pistolets
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.

Pourfendre **Pirate Attaque 25**
«C'est pas l'un de tes doigts par terre là ?»
Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps ou Distance**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts, la cible subit 10 dégâts continus et est affaiblie. Sauvegarde Annule les deux.
Effet : Demi-dégât et la cible subit 10 dégâts continus. Sauvegarde Annule.

Exploits de rencontre de Niveau 27

Exécution **Pirate Attaque 25**

« Crève !!»

Rencontre ♦ arme, martial
Réaction immédiate **Distance** Arme
Déclencheur : Une créature dans votre ligne de mire vient de subir des dégâts
Cible : La créature qui a subi les dégâts
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts ou 3[A] + modificateur dextérité dégâts si la créature est en péril.

Botte de la Reine Rouge **Pirate Attaque 25**

«Me Llamo Maria Cervantes, soy la Rena Roja, algunos dicen que soy une brujah HAHAHA ! Es verdad que mi bandera tiene el color de sangre y que my barco sale todo recto del infierno»

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de dextérité + modificateur charisme dégâts.

Eventration **Pirate Attaque 25**

«Ramasse tes tripes par terre là et repart à ton poste matelot !»

Rencontre ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaire et est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits quotidiens de Niveau 29

Mitraille **Pirate Attaque 29**

«J'ai connus un type qui arrivait à tuer trois gars avec deux tirs de pistolets. Hein ? Je me souviens plus de son nom, mais c'est pas grave le fait est que j'ai connus un gars qui … »

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Distance** Arme
Condition : Vous devez attaquer avec deux pistolets
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques. Si la première attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'attaque de la deuxième et la troisième
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité par attaque
Echec : demi-dégâts par attaque

Le chant de Tiamat **Pirate Attaque 29**

«Le pauvre Jack, il a entendu le chant de Tiamat avant même de savoir comment il était mort»

Quotidien ♦ arme, martial
Action Simple **Corps à corps ou Distance** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de dextérité
Effet : Demi-dégât
Spécial : Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, doublez les dégâts supplémentaires découlant de votre Tactique de Pirate

Enchaînement **Pirate Attaque 29**

«Suivez l'aigle et vous serait riche, suivez moi et je vous promets l'ivresse et le sang !»

Quotidien ♦ arme, martial, persistant
Action Simple **Personnelle**
Condition : Vous devez attaquer avec une arme dans chaque main
Effet : Vous pouvez recourir à votre arme secondaire pour effectuer une attaque de base assortie d'un malus de -2 contre tout ennemi que vous touchez par un pouvoir d'attaque au corps à corps.

VOIES PARANGONIQUES

CAPITAINE PIRATE

« Comment ? N'avez vous donc jamais entendu parler du légendaire capitaine Frost ? Laissez moi vous raconter comment j'ai vaincu le dragon Tiamat et coulé 10 navires méduses en même temps … mais allons plutôt parler de tout cela dans votre chambre mademoiselle »

Frost, Capitaine du *Belladone*

Nombreux sont les capitaines pirates qui sillonnent la Mer des Larmes mais peu d'entre eux laisseront leurs noms dans la légende. Seuls les plus grands d'entre eux laisseront leurs empreintes à travers les histoires chantées dans les tavernes de Mezzara ou sur les ponts des navires.

Aptitudes de Capitaine pirate

Action de bataille (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous vos alliés dans un rayon de 10 cases gagnent un bonus de +1 en attaque et aux dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour.

A l'abordage !! (niveau 11) : Lors du premier tour de combat (ou des deux premiers si vous avez l'avantage d'une embuscade) tous vos alliés dans un rayon de 10 cases, gagnent un bonus de +2 en attaque.

Légende des 7 mers (niveau 16) : Lorsque vous utilisez votre pouvoir *Hissez le pavillon noir !, t*ous vos alliés gagnent un bonus de +1 en attaque et en défense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous avez pris le talent Capitaine de renom, le bonus est égal à votre modificateur Charisme.

Exploit de Capitaine pirate

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Frappe inspirante — **Capitaine pirate**

« Tous avec moi ! Jusqu'à la mort ».

Rencontre ♦ Martial, Arme

Action simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

Effet : L'un de vos alliés dans un rayon de 3 cases peut effectuer une attaque de base.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Hissez le Pavillon noir ! — **Capitaine pirate**

« Le pavillon noir messire ! Nous sommes perdus ! ».

Quotidien ♦ Martial

Action simple — **Explosion** 10

Effet : Tous vos alliés situés dans l'air d'effet peuvent dépenser une récupération et gagner un bonus de point de vie égal à votre modificateur charisme.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Par-dessus bord ! — **Capitaine pirate**

« Hors de mon navire ! »

Quotidien ♦ Martial

Action simple — **Cône** 1

Cible : Tous les adversaires dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts, vous repoussez la cible d'une case et elle tombe par terre.

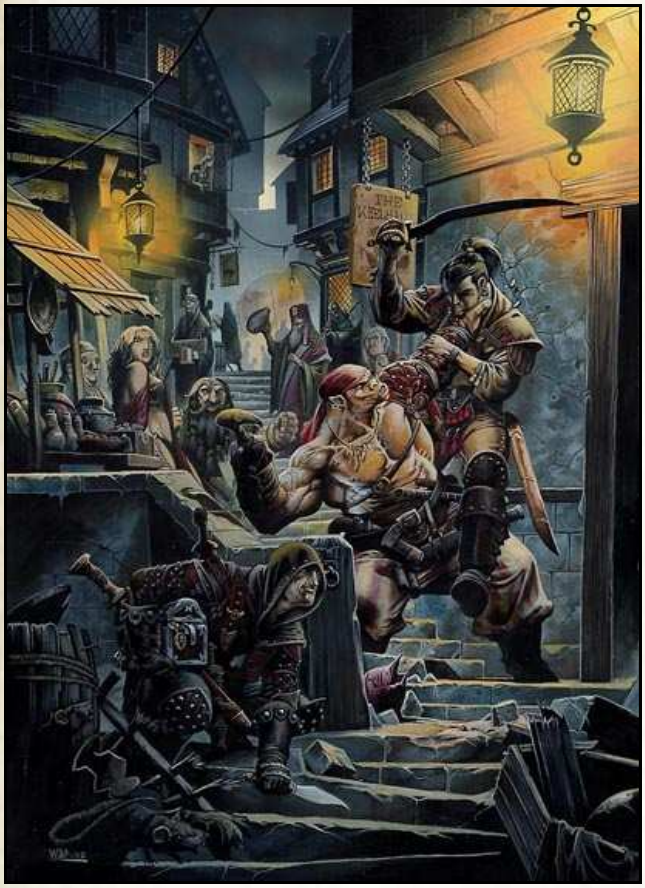
Raté : demi-dégât.

COGNEUR

«Ya un problème Capitaine ? »
Chien Noir, Quartier maître du *Santa Maria*

Prés-requis : Brute

Les cogneurs sont des marins qui utilisent leur force pour se faire respecter. Ils savent faire mal quand il le faut et leur simple présence suffit généralement à ramener les marins un peu trop ambitieux dans les rangs.



Aptitudes de Cogneur

Dur à cuire (niveau 11) : Vous avez la peau dure et vous encaissez les coups sans broncher. Vous gagnez un bonus de +2 en CA si vous ne portez aucune armure.
Dommage supplémentaire (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire vous pouvez ajouter la moitié de votre niveau aux dommages d'une action simple d'attaque que vous effectuez ce tour ci.
Coup bas (niveau 16) : Vous êtes vicieux et sans pitié, vous savez frapper là ou ça fait mal. Augmentez les dégâts que vous infligez avec vos armes d'un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum +1).

Exploit de Cogneur

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Enchaînement **Cogneur**
« Aaargh prend ça ! Et ça ! ».
Rencontre ♦ Martial, arme
Action simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts. Faites une seconde attaque contre la même cible.
Attaque secondaire : Dextérité +2 contre CA
Réussite : 1d6 + modificateur dextérité dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Contre attaque **Cogneur**
« C'est tous ce dont tu es capable ? ».
Quotidien ♦ Martial, arme
Réaction immédiate **Personnelle**
Condition : Vous prenez des dégâts d'une attaque au corps à corps.
Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de +2 en attaque et aux dégâts contre la créature qui vous a infligée les dégâts.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Terreur des océans **Cogneur**
« Hors de mon navire rufian ! »
Quotidien ♦ Martial, arme, peur
Action simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur dextérité dégâts, si la cible était en péril avant l'attaque, elle subit 2[A] supplémentaire.
Raté : demi-dégât.
Effet : Si vous réduisez les point de vie de la créature à 0 ou moins effectuer l'attaque secondaire suivante
Cible secondaire : Tous les ennemis dans un rayon de 5 cases de vous.
Attaque secondaire : Charisme contre Volonté
Réussite : La cible se déplace de sa VD dans une direction opposée à vous.

ARTILLEUR

« Tu vois petit, cette hache a abattu des géants et ce pistolet a fracassé le crâne d'un démon, alors remonte en vigie gamin avant que je m'énerve »

Ash, le Tueur de Géant, le Pourfendeur de démon

Prés-requis : Artilleur

Les Artilleurs ou *Pistoleros* en Mezzarien, sont des marins spécialisés dans le maniement des pistolets à poudre. Certain d'entre eux portent jusqu'à six pistolets sur eux, pour ne jamais être à court de moyen face à leurs adversaires.

Aptitudes d'Artilleur

Tir en mouvement (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action, vous gagnez également une action de mouvement supplémentaire.

Expérience de la bataille (niveau 11) : Lorsque vous utilisez votre Tactique de Pirate contre une cible que vous avez touchée, vous gagnez un bonus de +1 en attaque contre cette même cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Marée de la bataille (niveau 16) : Lorsque vous dépensez un point d'action vous gagnez un bonus de +5 en CA contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de la rencontre.

Exploit d'Artilleur

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Tir combiné **Artilleur**

« A trois on allume. Un, deux … ».

Rencontre ♦ Martial, arme

Réaction immédiate **Distance** Arme

Condition : Un allié effectue une attaque à distance contre une créature

Cible : La créature attaquée par votre allié

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

La poudre a parlée **Artilleur**

« Et voilà le travail ».

Rencontre ♦ Martial

Action libre **Personnelle**

Condition : Une de vos attaques fait chuter les points de vie d'un ennemi à 0 ou moins.

Effet : Vous gagnez un point d'action que vous devez dépenser avant la fin de votre prochain tour.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Plomber l'ennemi **artilleur**

« C'en est fini de toi ! »

Quotidien ♦ Martial, arme

Action simple **Distance** Arme

Cible : Toutes les créatures qui ont subit votre Tactique Pirate le tour précédant.

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts.

Raté : La cible se retrouve au sol.

DUELLISTE

«Hmm tu utilise la botte del lobo, laisse moi te montrer celle di castillas »

Isabel di Castillas

Prés-requis : Escrime

Les duellistes vivent par le fil de leur épée. Ils ont fait de l'escrime un art et cherche constamment à croiser le fer contre des adversaires de plus en plus talentueux. Ils existent de nombreuses écoles d'escrimes à Mezzara, avec autant de forme de combat que de variété de poisson dans la mer. La plupart des élèves sont des gentilshommes mezzariens qui trouve en l'escrime une façon de vivre.

Aptitudes de Duelliste

Contrôler le duel (niveau 11) : Les ennemis marqués par une autre personne que vous subissent un malus supplémentaire de -2 pour vous attaquer (en plus du malus du marquage). Tous les ennemis que vous marquez offre un avantage de combat à vos alliés.

Pas de coté (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos adversaires subissent un malus de -2 pour vous toucher jusqu'à la fin de votre prochain tour.

L'Art du duel (niveau 16) : Chaque fois que vous réaliser un coup critique avec une arme contre un adversaire qui vous est adjacent, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre ce même adversaire en réaction immédiate.

Exploit de Duelliste

Pouvoir de rencontre de niveau 11

La pointe de l'épée **Duelliste**

« Et à la fin, je touche ! ».

Rencontre ♦ Martial, arme
Action simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Effet : Si la cible vous touche lors de son tour ou elle est marquée par vous, elle vous inflige 5 dégâts supplémentaires.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Mener la danse **Duelliste**

« Vous manquez vraiment de style. Laissez-moi-vous montrer comment l'on mène un combat ».

Quotidien ♦ Martial, posture
Action mineure **Personnelle**

Effet : Jusqu'à la ce que la posture prenne fin, chaque fois que vous touchez un adversaire contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat, vous pouvez vous décalez d'une case ou faire glisser votre adversaire d'une case.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Raillerie **Duelliste**

« Et bien messire, j'ai l'impression de perdre mon temps. Finissons en je vous prie, un rendez vous galant m'attend… »

Quotidien ♦ Martial, arme
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : Une créature
Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : La cible est affaiblie et ralentie. Sauvegarde annule les deux.

Raté : La cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Effet : Faite une seconde attaque contre la même cible. La cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à que vous tombiez inconscient ou jusqu'à ce que vous marquiez une autre créature.

Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexe. Si l'attaque principale a touchée, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre cette cible.

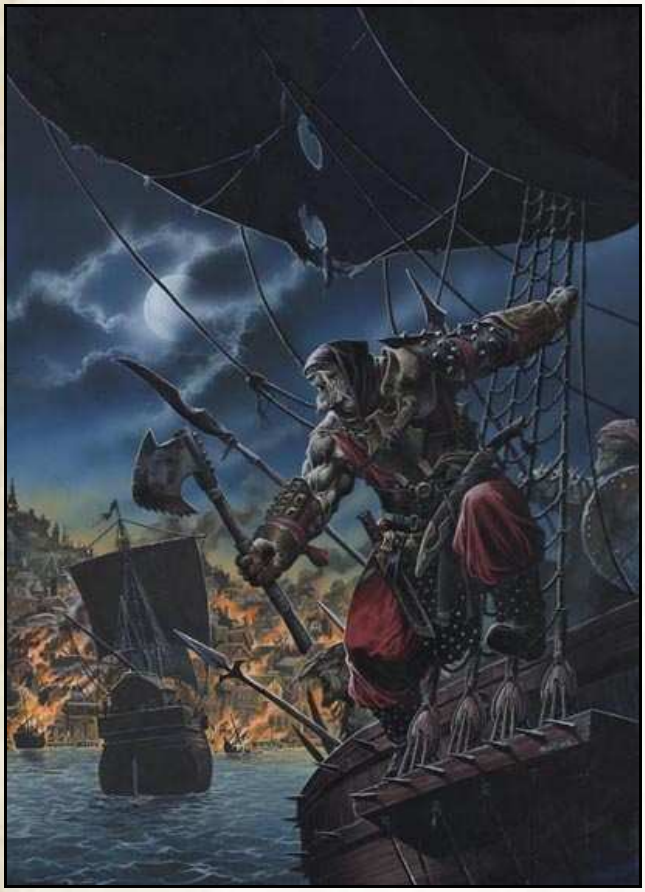
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.

MAITRE D'ABORDAGE

« Allez les gars ! Le dernier à sauter sur l'autre navire servira de donzelle au reste de l'équipage ! » Dernières paroles de Terry trois-doigts avant de se lancer à l'abordage du *Iron Duke.*

Prés-requis : Combattant à deux armes ou Brute.

Les Maître d'Abordage sont les premiers à se lancer à l'assaut des navires ennemis et ce sont généralement les derniers à en ressortir. Ils peuvent délivrer un grand nombre d'attaque pour désarçonner leurs adversaires et permettre à leur compagnon de les suivre dans un carnage de sang et de feu. Spécialiste du combat à deux armes, se sont les adversaires les plus redoutables qu'un équipage puisse affronter.



Aptitudes de Maître d'Abordage

En pleine tempête (niveau 11) : Lorsque vous êtes armé et que vous êtes capable d'effectuer une attaque d'opportunité, un ennemi qui vous est adjacent (de votre choix) subit des dégâts égaux à votre modificateur dextérité à la fin de votre tour.

Tracer le chemin (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action pour faire une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler de 3 cases avant ou après l'utilisation de l'action supplémentaire.

Tourbillon de lame (niveau 16) : Lorsque vous êtes armé et que vous êtes capable d'effectuer une attaque d'opportunité, deux ennemis qui vous sont adjacents (de votre choix) subissent des dégâts égaux à votre modificateur dextérité à la fin de votre tour.

Exploit de Maître d'Abordage

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Nettoyer le pont **Maître d'Abordage**

« poussez vous de là que j'mis mette ! ».

Rencontre ♦ Martial, arme

Action simple **Explosion** 1

Condition : Vous devez vous battre avec une arme dans chaque main.

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts et vous repoussez la cible d'une case.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Témérité **Maître d'Abordage**

« Approchez ! Il y en aura pour tout le monde haha ! ».

Rencontre ♦ Martial, posture

Action mineure **Personnelle**

Effet : Vous subissez un malus de -2 à toutes vos défenses et gagnez un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Tourbillon de lame **Maître d'Abordage**

« Suivez moi, je vous ouvre le chemin !»

Quotidien ♦ Martial, arme

Action simple **Explosion** 1

Condition : Vous devez vous battre avec une arme dans chaque main.

Spécial : Avant l'attaque, vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à votre modificateur de charisme.

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre CA (arme principale et arme secondaire). Deux attaques par cible.

Réussite : 1[A] + modificateur dextérité dégâts par attaque.

Effet : Vous récupérez l'utilisation de votre second souffle si vous l'avez déjà utilisé durant cette rencontre.

Le Moine

LA FORCE INTERIEURE

« Qui peut prétendre connaître la volonté des Cieux, alors que même la Lune ne sais pas quelle forme prendre ? »

Shao, fondateur de la Confrérie de la Lune.

Les moines sont des combattants ayant étudiés les arts martiaux à la Confrérie de la Lune. La plupart d'entre eux sont issus des tribus nomades qui peuplent la Plaine de Damenborg. Ils sont recueillis très tôt et sont soumis aux lois de la confrérie. Ces règles strictes enseignent le respect de la vie mais aussi l'harmonie avec les éléments et soi-même.

Lorsque le disciple atteint l'age de 14 ans, il doit quitter le monastère pour « trouver son auspice » ce voyage initiatique peut prendre toute une vie et lorsque sa lune lui est révélée, il peut revenir au monastère pour se faire tatouer le symbole de son Auspice et y suivre sa voie. Un moine de la confrérie doit toujours vivre en paix avec lui-même et toujours aider les personnes dans le besoin, car tel était la volonté et la vie de Shao.

Religion

Les moines prient Assia, la Lune.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Cogneur. Vous attaquez sans relâche vos adversaires avec vos poings et vos prises de lutte tout en esquivant leurs coups avec vitesse et agilité.
Source de pouvoir : Ki
Caractéristiques principales : Dextérité, Sagesse et Force.

Port des armures : étoffe
Maniement des armes : Gourdin, dague, bâton, lance, épée courte, shuriken et fronde.
Bonus en défense : Vigueur +1, Volonté +1 et Réflexe +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 7 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Acrobatie, Athlétisme, Diplomatie, Discrétion, Endurance, Intuition, Larcin, Perception, Religion et Soins.

Aptitudes de classe : Fulgurant comme le feu, rapide comme le vent, art martial, solide comme la montagne, fluide comme la rivière.

APTITUDE DE MOINE

Tous les moines partagent ces aptitudes de classe.

ART MARTIAL
Lorsque vous vous battez à mains nues, vous gagnez un bonus de maniement de +3. Vous pouvez également choisir d'utiliser votre Dextérité ou votre Force comme bonus de base à l'attaque. En plus de cela, vous infligez 1d8 de dégât.

FULGURANT COMME LE FEU
Choisissez l'un des avantages suivants :
Déluge de coup (Poing flamboyant) : Vous gagnez le pouvoir à volonté Poing flamboyant.
Déluge de coup (Poing destructeur) : Vous gagnez le pouvoir à volonté Poing destructeur

RAPIDE COMME LE VENT
Choisissez l'un des avantages suivants :
Vitesse du vent : Votre VD augmente de 1 case.
Evasion : Vous gagnez un bonus de +1 en Réflexe. Ce bonus passe a +2 au niveau 11 et +3 au niveau 21.

SOLIDE COMME LA MONTAGNE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Peau de pierre : Si vous portez une armure d'étoffe ou pas d'armure du tout, vous gagnez un bonus de +2 a la CA.

Peau de fer : Vous gagnez un bonus de +1 en Vigueur. Ce bonus passe a +2 au niveau 11 et +3 au niveau 21.

FLUIDE COMME LA RIVIERE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Force de la marée : Lorsque vous utilisez votre second souffle, vous pouvez ajouter votre modificateur Sagesse aux points de vie que vous récupérez
Esprit clair : Vous gagnez un bonus de +1 en Volonté. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et +3 au niveau 21.

EXPLOITS DE MOINE

Ki : Les moines canalisent leur énergie Ki à travers différents instruments comme des armes en bois naturel, des objets de prière, des manuels d'art martiaux ou autre. On appelle ces objets des focus Ki. Lorsque vous portez votre focus ki, vous pouvez ajouter son bonus magique à vos jets d'attaque et de dégâts à main nue.
Vous pouvez également utiliser toutes les caractéristiques d'une arme Ki comme son code de dégâts, ses propriétés spéciales etc.
Si vous avez une arme magique et un focus Ki vous devez choisir lequel vous utilisez.
Figure martiale : Certains exploits de moine combinent une action de mouvement avec une action d'attaque.

Aptitude de Classe

Déluge de coup (Flamboyant) — Aptitude de Moine
Vous délivrez un déluge de coup sur vos ennemis.
Volonté ♦ martial
Action mineure — **Corps à corps** Arme
Condition : Une attaque touche durant votre tour.
Cible : 1 Créature
Niveau 11 : Une ou deux créatures adjacentes
Niveau 21 : Tous les ennemis adjacents
Effet : La cible subit des dégâts égaux à 2 + votre modificateur Sagesse et vous la faite glisser d'une case dans une case adjacente à vous ou d'une case dans n'importe quelle direction si l'attaque initiale ne la visait pas.
Spécial : Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Déluge de coup (Destructeur) — Aptitude de Moine
Vous écrasez vos ennemis sous la puissance de votre coup
Volonté ♦ martial
Action mineure — **Corps à corps** Arme
Condition : Une attaque touche durant votre tour.
Cible : 1 Créature
Niveau 11 : Une ou deux créatures adjacentes
Niveau 21 : Tous les ennemis adjacents
Effet : La cible subit des dégâts égaux à 3 + votre modificateur Force. Si la cible n'était pas visée par l'attaque initiale, elle subit 2 dégâts supplémentaires (4 au niveau 11 et 6 au niveau 21).
Spécial : Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Exploits à volonté de Niveau 1

Les ailes de la grue — Moine Attaque 1
Vous sautez en l'air, délivrant un puissant coup à votre adversaire, qui se recule devant votre assaut.
A volonté ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous repoussez votre cible d'une case.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts
Technique de mouvement
Action de mouvement — **Personnelle**
Effet : Faite un test d'Athlétisme pour faire un saut. La distance de votre saut n'est pas limitée par votre vitesse. Vous êtes considéré comme ayant courut.

La danse du cobra — Moine Attaque 1
Vos bras sont comme des serpents, vif et sournois.
A volonté ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si la cible fait une attaque d'opportunité contre vous durant ce tour, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur Sagesse.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Technique de mouvement
Action de mouvement — **Personnelle**
Effet : Bougez de votre VD+2

La queue du dragon — Moine Attaque 1
Vos bras lacèrent comme la queue d'un dragon.
A volonté ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple — **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur de dextérité dégâts et la cible tombe au sol.
Niveau 21 : 2d6+ modificateur de dextérité dégâts.
Technique de mouvement
Action de mouvement — **Personnelle**
Cible : Une créature au sol
Effet : Vous changez de place avec la cible

Cinq tempêtes — Moine Attaque 1
Vous bougez comme une tempête, délivrant des attaques rapides et puissantes.
A volonté ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple — **Explosion** 1
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Technique de mouvement
Action de mouvement — **Personnelle**
Effet : Vous vous décalez de 2 cases

Exploits de rencontre de Niveau 1

Réveiller la blessure **Moine Attaque 1**

Vous vous concentrer sur un point vulnérable de votre adversaire affaiblit.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

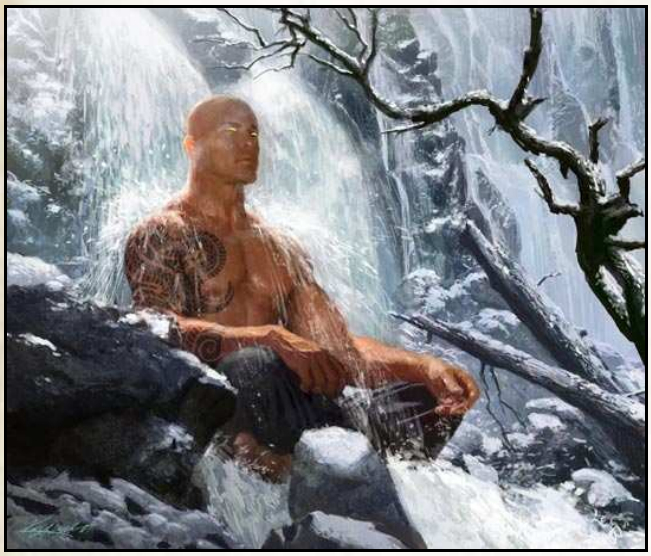
Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si la cible est en péril elle subit des supplémentaires égaux à votre modificateur de Force a cette attaque et la prochaine que vous lui assénerez avant la fin de votre prochain tour.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Bougez de votre VD, vos ennemis en péril ne peuvent pas effectuer d'attaque d'opportunité ou immédiate contre vous.



Le singe ivre **Moine Attaque 1**

Vous bougez aléatoirement de droite a gauche en délivrant des attaques instantanées au passage.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 1[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous glissez la cible d'une case. La cible effectue une attaque de base contre un ennemi de votre choix. La cible gagne un bonus en attaque égal à votre modificateur sagesse.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Bougez de votre VD+2. Vous ignorez les terrains difficiles et gagnez un bonus contre les attaques d'opportunités égal à votre modificateur sagesse à toutes vos défenses.

Ouvrir la bataille **Moine Attaque 1**

Vous attaquez par surprise un adversaire non préparé.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts. Si la cible à tous ses points de vie, vous infligez 1d10 dégât supplémentaire.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Bougez de votre VD+2. Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part du premier adversaire que vous croisez.

La tempête monte **Moine Attaque 1**

L'air autour de vous s'électrise au fur et a mesure que vous concentrez votre Ki.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, vent

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts de Vent. Tous les ennemis adjacents à vous subissent des dégâts de vent égaux à votre modificateur de force.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Vous volez de votre VD. Vous devez atterrir à la fin de votre mouvement.

Exploits quotidiens de Niveau 1

L'harmonie du tonnerre **Moine Attaque 1**

Vous frapper un adversaire et donner un coup de pied à un autre alors que le vent hurle autour de vous.

Quotidien ♦ Ki, Vent

Action simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une ou deux créatures

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur dextérité dégâts de vent

Echec : demi dégâts

Spécial : Jusqu'à la fin de la rencontre, quand l'une des deux cibles subit des dégâts, la seconde subit modificateur de force dégâts de vent.

Le maître du torrent **Moine Attaque 1**

Vous délivrez des attaques puissantes aux ennemis qui vous entourent.

Quotidien ♦ Ki, posture, écume

Action Simple **Proximité Explosion** 2

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts d'écume.

Echec : demi dégât.

Spécial : Vous pouvez continuer à gardez la posture du maître du torrent et la portée de vos attaques de corps à corps augmente de 1.

La vrille flamboyante **Moine Attaque 1**
Vous vous frayez un passage à travers vos ennemis
Quotidien ♦ Ki, feu
Action Simple **Corps à corps** Arme
Spécial : Vous glissez de votre VD et pouvez attaquer une fois tous les ennemis que qui vous sont adjacent durant votre déplacement.
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts de feu.
Echec : demi dégâts.

Briser le roseau **Moine Attaque 1**
Vous bousculez vos ennemis en les frappant aux jambes.
Quotidien ♦ Ki
Action Simple **Corps à corps** Arme
Spécial : Vous glissez de votre VD. Si vous rentrer dans une case adjacente à un ennemi, vous le faite glissez d'une case. Effectuer l'attaque suivante sur tous les ennemis que vous faite glisser.
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible est ralentie. Sauvegarde annule.
Echec : demi dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits utilitaires de Niveau 2

Enjambé prudente **Moine Utilitaire 2**
Vous marchez sur l'écume.
Rencontre ♦ Ki, écume
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Jusqu'à la fin de ce tour, vous ignorez les terrains difficiles et vous pouvez marcher sur l'eau.

Harmonie **Moine Utilitaire 2**
Contrôlant votre Ki, vous transférez votre douleur à votre adversaire.
Rencontre ♦ Ki
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous gagnez des points de vie temporaire égaux à votre modificateur de sagesse. Lorsqu'il ne vous reste plus de points de vie temporaires, vous gagnez un bonus aux dégâts de votre prochaine attaque égal à votre modificateur de sagesse.

Etreinte du vent **Moine Utilitaire 2**
Vos acrobaties vous évitent bien des ennuis.
Rencontre ♦ Ki
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : Vous êtes repoussé, tiré ou glissé.
Effet : Au lieu d'être affecté par l'effet, vous vous décalez d'un nombre de case égal à votre VD.

Grêle de coup **Moine Utilitaire 2**
Vous maîtrisez la Fulgurance du Feu.
Quotidien ♦ Ki
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : Vous utilisez *Déluge de coup*
Effet : Vous vous décalez de la moitié de votre VD et utilisez *Déluge de coup* une seconde fois.

Exploits de rencontre de Niveau 3

La danse des épées **Moine Attaque 3**
Vous utilisez la force de vos adversaires contre l'un d'entre eux.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible subit des dégâts supplémentaire égaux à deux fois le nombre d'ennemi qui vous sont adjacent.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Bougez de votre VD+2. Si un ennemi effectue une attaque d'opportunité contre vous et vous rate, vous gagnez un avantage de combat contre cet ennemi.

Endurer la douleur **Moine Attaque 3**
Vous canalisez la douleur dans vos poings pour la transférer à votre adversaire
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts. Vous pouvez faire un test de sauvegarde contre un effet qui l'autorise avec un bonus égal à votre modificateur sagesse. Si vous réussissez votre sauvegarde, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur sagesse.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Bougez de votre VD+2. Chaque fois que vous êtes attaqué durant ce mouvement, vous gagnez +1 à votre VD jusqu'à la fin de votre prochain tour.

La montagne éternelle **Moine Attaque 3**
Vous canalisez votre Ki pour ignorer la douleur.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Explosion** 1
Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible se retrouve à terre.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Décalez-vous de 2 cases. Vous gagnez une résistance à tous les dégâts égal à votre modificateur de force jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tonnerre jumeaux **Moine Attaque 3**
Vous bougez en brouillant l'esprit de vos adversaires.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale, vent
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts de Vent et un ennemi qui vous est adjacent subit 1[A] dégât de Vent.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Choisissez un ennemi qui vous est adjacent et bougez de votre VD+2. Cet ennemi ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre vous.

Exploits quotidiens de Niveau 5

Mille feuilles **Moine Attaque 5**
Vous bougez rapidement à gauche et à droite en frappant tous les ennemis qui vous entourent.
Rencontre ♦ Ki
Action Simple **Explosion** 3
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible poussée de 2 cases
Raté: Demi dégâts et la cible poussée d'une case
Spécial : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez cibler un ennemi supplémentaire avec votre pouvoir de *Déluge de coup*.

Guerrier de fer **Moine Attaque 5**
Vous frappez avec la force d'un géant et forcez votre adversaire à vous faire face.
Rencontre ♦ Ki
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous marquez votre cible. Sauvegarde annule.
Raté: Demi dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Spécial : Jusqu'à que la cible ne soit plus marquée, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de force à chaque fois qu'elle vous attaque.

Avalanche de coup **Moine Attaque 5**
Une cascade de coup s'abat sur votre adversaire qui recule devant l'assaut.
Rencontre ♦ Ki
Action Simple **Corps à corps Arme**
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts.
Raté: Demi dégâts
Spécial : Jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus au dégât de +2 contre cette cible et vous la faites glisser d'une case à chaque fois que vous la toucher avec une attaque. Si cette attaque inclus déjà un effet de déplacement, ajoutez 1 case à celui-ci.

La danse des serpents **Moine Attaque 5**
Vous exécutez le kata du serpent.
Quotidien ♦ Ki, poison
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et 5 de dégâts continu. Sauvegarde annule.
Raté : Demi dégâts

Exploits utilitaires de Niveau 6

Défense de fer **Moine Utilitaire 6**
Respirant profondément, votre corps devient de fer
Quotidien ♦ Ki, posture, nature
Action mineure **Personnelle**
Effet : Jusqu'à la fin de votre posture, vous gagnez un bonus de +2 à toutes vos défenses.

Echo du tonnerre **Moine Utilitaire 6**
Vous sautez dans la mêlée, frappant comme la foudre, flamboyant comme le feu
Rencontre ♦ Ki, feu
Action mineure **Personnelle**
Déclencheur : Vous utilisez votre *Déluge de coup.*
Effet: Chaque ennemi dans un rayon de 2 cases autour de vous qui n'est pas affecté par le Déluge de coup est repoussé d'une case.

Méditation **Moine Utilitaire 6**
Vous concentrez votre esprit sur le mal qui vous affecte.
Rencontre ♦ Ki, écume
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous effectuez un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur sagesse.

Exploits de rencontre de Niveau 7

Repousser le torrent **Moine Attaque 7**
Vous délivrer un puissant coup dans le sol qui fait chuter vos adversaires.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible primaire : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et vous faite glisser la cible d'un nombre de case égal à votre modificateur sagesse. Faite ensuite une attaque secondaire d'Explosion 1 centrer sur la case qu'occupait la cible.
Cible secondaire : Toutes les créatures dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : La cible tombe à terre.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Bougez de votre VD +2. Durant ce mouvement vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part des adversaires qui se trouve au sol.

L'étreinte de la marée — **Moine Attaque 7**

Vous tombez sur votre adversaire avec la force inébranlable de la marée.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Technique de mouvement

Action de mouvement — **Personnelle**

Effet : Décalez-vous de 2 cases. Si vous quittez une case qui était adjacente à la cible de ce pouvoir, vous pouvez la faire glisser sur cette case.

Le poing des milles frappes — **Moine Attaque 7**

Vous bougez si vite que vos adversaires ne peuvent vous attaquer.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une ou deux créatures

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous vous décalez d'une cases.

Technique de mouvement

Action de mouvement — **Personnelle**

Effet : Décalez-vous de 2 cases.

Pas du titan — **Moine Attaque 7**

Vous sautez dans la mêlée tel un titan des temps anciens.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible est repoussée d'un nombre de case égal à votre modificateur de force.

Technique de mouvement

Action de mouvement — **Personnelle**

Effet : Faite un test d'athlétisme avec un bonus de +5. Lorsque vous décollez, toutes les cases adjacentes à la votre deviennent des terrains difficiles jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits quotidiens de Niveau 9

Danse de la grue — **Moine Attaque 9**

Vous avancez prudemment vers vos adversaires en prenant la posture de la grue.

Quotidien ♦ Ki

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une, deux, trois ou quatre créatures

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts et votre cible se retrouve à terre.

Echec : demi dégâts

Spécial : Vous pouvez vous décaler de deux cases après chaque attaque.

La morsure du loup — **Moine Attaque 9**

Vous frappez votre adversaire rapidement et le suivez dans ses moindres déplacements.

Quotidien ♦ Ki

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.

Echec : Demi dégâts

Spécial : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, lorsque d'un ennemi qui vous est adjacent quitte la case ou il se trouvait, vous pouvez vous décaler d'une case en action libre et effectuer cette attaque secondaire n'importe quand avant la fin de la rencontre.

Interruption immédiate — **Corps à corps** Arme

Condition : La cible fait une attaque

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts.

Echec : Demi dégâts

Force de la faiblesse — **Moine Attaque 9**

Vous frappez un point vital de votre adversaire.

Quotidien ♦ Ki

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe ou Vigueur

Réussite : 15 + modificateur dextérité dégâts continue. Sauvegarde annule.

Echec : 10 dégâts continus. Sauvegarde annule.

Frappe aveuglante — **Moine Attaque 9**

Vous frappez vos adversaires dans les yeux.

Quotidien ♦ Ki

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une, deux ou trois créatures

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 3d6 + modificateur dextérité dégâts et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Echec : demi dégâts

Exploits utilitaires de Niveau 10

Patte d'araignée **Moine Utilitaire 10**
Vous marchez sur les murs.
A volonté ♦ Ki
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Vous grimpez à une vitesse égale à votre VD. Durant ce mouvement, vous pouvez bouger sur des surface verticale mais vous faite une chute si vous finissez votre tour sur une telle surface.

Sur ses pieds **Moine Utilitaire 10**
D'un mouvement d'épaule et de bras vous vous redressez rapidement.
A volonté ♦ Ki, vent
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous vous relevez au prix d'une action mineure au lieu d'une action de mouvement.

Force interne **Moine Utilitaire 10**
Votre Ki soigne vos blessures.
Quotidien ♦ Ki, écume, guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous pouvez dépenser une récupération et regagner 2d6 points de vies supplémentaires.

Défense du dragon de fer **Moine Utilitaire 10**
Vous renforcez votre esprit pour ignorer la douleur
Rencontre ♦ Ki
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : Vous prenez des dégâts
Effet: Vous réduisez es dégâts de 10 + votre modificateur sagesse.

Exploits de rencontre de Niveau 13

Danse de la guêpe **Moine Attaque 13**
Vous sautez et saisissez votre adversaire au moment où il s'y attend le moins.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et vous agrippez la cible. Tant que vous agrippez votre cible vous bénéficiez d'un couvert. Si la cible est de taille égal ou inférieure à la votre, vous pouvez la faire glisser dans le cadre de votre technique de mouvement.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Faite un test d'athlétisme avec un bonus de +5 pour sauter. Vous pouvez utiliser le pouvoir à n'importe quel moment de votre déplacement.

Attaque surpuissante **Moine Attaque 13**
Vous vous concentrez et neutralisez le Ki de votre adversaire.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur dextérité dégâts. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible subit un malus a ses jets d'attaque contre vous égal à votre modificateur sagesse.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Vous vous décaler de 3 cases.

Taureau furieux **Moine Attaque 13**
Vous bougez comme un taureau enragé, bousculant et assommant tous les adversaires sur votre passage.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Explosion** 2
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur dextérité dégâts et vous faite glissez la cible d'une case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Spécial : Vous pouvez vous décaler de 3 cases dans l'aire d'effet
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Bougez de votre VD +2. Vous pouvez traverser les cases occupées par des adversaires.

Exploits quotidiens de Niveau 15

Danser sur la marée **Moine Attaque 15**
Vous avancez entre les lignes ennemies en renversant tous vos adversaires.
Quotidien ♦ Ki, martial
Action simple **Corps à corps** 1
Spécial : Vous vous décalez de votre VD et exécutez l'attaque suivante contre tous les ennemis qui vous sont adjacent durant le mouvement.
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible tombe au sol.
Raté : demi-dégâts

L'envol du dragon **Moine Attaque 15**
Vous sauter et atterrissez au milieu de vos adversaires en faisant trembler le sol.
Quotidien ♦ Ki, martial
Action simple **Explosion** 1
Spécial : Avant l'attaque, sauter de 10 cases sans provoquer d'attaque d'opportunitée.
Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 4d6 + modificateur dextérité dégâts et la cible est hébétée. Sauvegarde annule
Raté : Demi dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Vent d'automne **Moine Attaque 15**

Vous sautez en l'air en tourbillonnant sur vous-même, vos attaques circulaires affaiblissent vos adversaires.

Quotidien ♦ Ki, martial, écume, posture

Action simple **Explosion** 2

Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur dextérité dégâts d'écume et la cible est affaiblie. Sauvegarde annule

Raté : Demi dégâts et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : Vous pouvez garder la posture du vent d'automne et vous décaler de 2 cases en réaction à une attaque qui vous touche.

Exploits utilitaires de Niveau 16

Maître du vent **Moine Utilitaire 16**

Le vent s'enveloppe autour de vous.

Quotidien ♦ Ki, posture, vent

Action Mineure **Personnelle**

Effet : Jusqu'à ce que la posture prenne fin, lorsque vous êtes repoussé, tiré ou glissé, vous pouvez, à la fin de ce mouvement et en action libre, vous décaler du même nombre de case que le déplacement forcé.

Maître de l'écume **Moine Utilitaire 16**

Grâce à votre maîtrise du Ki, vous purifier votre corps.

Quotidien ♦ Ki, posture, écume

Action Mineure **Personnelle**

Effet : Jusqu'à ce que la posture prenne fin, vous pouvez utiliser une action mineure pour faire un jet de sauvegarde.

Maître de du feu **Moine Utilitaire 16**

Vous faîte exploser votre Ki autour de vous

Quotidien ♦ Ki, posture, feu

Action Mineure **Personnelle**

Effet : Jusqu'à ce que la posture prenne fin, les ennemies subissent un malus de -2 à toutes les attaques contre vous.

Maître du bois **Moine Utilitaire 16**

Votre volonté se renforce.

Rencontre ♦ Ki, nature

Interruption immédiate **Personnelle**

Condition : Vous êtes touché par une attaque

Effet : Gagnez un bonus de +5 en Volonté contre cette attaque.

Exploits de rencontre de Niveau 17

Etreinte de la mort **Moine Attaque 17**

Vous touchez un point vital de votre adversaire pour l'immobiliser.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, mort

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts d'ombre et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Jusqu'à que l'immobilisation prenne fin, la cible subit 5 + deux fois votre modificateur de force à chaque fois qu'elle est touchée par une attaque qui la repousse, tire ou fait glisser.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Bougez de votre VD +2. Vous pouvez utiliser cette attaque à n'importe quel moment de votre mouvement.

Pas de feu **Moine Attaque 17**

Vous devenez une torche humaine.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, feu

Technique d'attaque

Action Simple **Explosion** 3

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2d10 + modificateur dextérité dégâts de feu.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Bougez de votre VD. Durant ce mouvement, tous les adversaires qui vous touche avec une attaque d'opportunité prennent des dégâts de feu égaux à 5 + modificateur sagesse et chaque case que vous quittez prend feu jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toutes créatures qui rentre dans une case en feu subit des dégâts de feu égaux à 5 + modificateur sagesse.

Attaque des trois vents **Moine Attaque 17**

Vous bougez comme une tornade, frappant et écorchant vos adversaires.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, vent

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une, deux ou trois créatures

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 1[A] + modificateur dextérité + modificateur sagesse dégâts de vent et vous vous décalez de 2 cases.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Choisissez un ennemi à 6 cases ou moins de vous. Teleportez vous dans une case adjacente à cet ennemi.

Coup de pied circulaire **Moine Attaque 17**
Vous délivrez un coup de pied sauté dévastateur et tournez sur vous-même pour frapper tous les ennemis qui vous entourent.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Explosion** 3
Cible principale : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque principale : Dextérité contre Vigueur
Réussite : La cible est repoussée de 2 cases
Cible secondaire : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité + modificateur force dégâts
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Voler de votre VD. La première case de ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Vous atterrissez à la fin de ce mouvement.

Exploits quotidiens de Niveau 19

La colére du dragon **Moine Attaque 19**
Vous attaquez sans relâche la cible encore et encore avec vos poings et vos pieds.
Quotidien ♦ Ki, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 5[A] + modificateur dextérité dégâts et vous marquez la cible. Sauvegarde annule.
Raté : Demi dégâts et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Spécial : Jusqu'à ce que le marquage prenne fin, vous pouvez forcez la cible à vous attaquer si elle le peut. Chaque fois que la cible vous attaque, vous gagnez un bonus de pouvoir de +4 à l'attaque contre elle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Duel dans les cieux **Moine Attaque 19**
Vous délivrez un puissant coup de pied qui fait voler votre adversaire et vous vous jetez sur lui pour l'achever.
Quotidien ♦ Ki, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque principale : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts.
Raté : Demi dégâts.
Spécial : Faîte glisser la cible de 5 cases et décalez vous de 5 cases jusqu'à une case adjacente à votre cible. Faite l'attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 10 + modificateur dextérité dégâts. La cible tombe au sol et est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Raté : Demi dégâts et la cible tombe au sol.
Spécial : Vous volez de votre VD. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Poing celeste **Moine Attaque 19**
Vous frappez votre adversaire qui ne peut échapper à votre colère.
Quotidien ♦ Ki, martial, posture
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité + 2 contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts
Raté : 2[A] + modificateur de dextérité dégâts
Spécial : Tant que vous gardez cette posture, votre pouvoir de Déluge de coup inflige 2 dégâts supplémentaires.

Le réveil du dragon de feu **Moine Attaque 19**
Vous irradiez de flamme et brûlez vos adversaires.
Quotidien ♦ Ki, martial, feu, zone
Action Simple **Explosion** 2
Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 5d6 + modificateur de dextérité dégâts de feu.
Raté : Demi dégâts
Spécial : L'explosion dure jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toutes les créatures qui commencent, finissent ou traversent la zone subissent 2d6 dégâts de feu.
Maintien (mouvement) : La zone persiste

Exploits utilitaires de Niveau 22

Corps de diamant **Moine Utilitaire 22**
Vous renforcez votre esprit pour ignorer la douleur
Rencontre ♦ Ki, nature
Interruption immédiate **Personnelle**
Condition : Vous êtes touché par une attaque
Effet : Vous gagnez une résistance de 20 à tous les dégâts contre cette attaque.

Pas de brume **Moine Utilitaire 22**
Vous êtes insaisissable comme la brume.
Rencontre ♦ Ki, vent
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous gagnez le mode de déplacement Phase jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Purification **Moine Utilitaire 22**
En concentrant votre Ki, vous purifiez votre corps et votre âme.
Quotidien ♦ Ki, soins, écume
Aucune action **Personnelle**
Déclencheur : Vous avez 0 point de vie ou moins au début de votre tour.
Effet: Dépensez une récupération et récupérez un nombre point de vie égale à votre valeur de péril.

Marche sur le vent **Moine Utilitaire 22**
Vous marchez dans les airs.
A volonté ♦ Ki, vent
Action mineure **Personnelle**
Effet : Vous volez de votre VD. Si vous n'atterrissez pas à la fin de votre tour vous faite une chute.

Exploits de rencontre de Niveau 23

Explosion de Ki **Moine Attaque 23**
Vous quittez le carnage que vous venez de réaliser.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Explosion** 3
Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts.
Spécial : Décalez vous de 4 cases dans une case de l'explosion.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Décalez-vous de 4 cases.

Fantôme assoiffé **Moine Attaque 23**
Vous vous transformez en spectre de vous-même et frappez pour voler la vie de votre adversaire.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale, ombre
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts d'ombre. Vous gagnez 10 + modificateur sagesse points de vies temporaires.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Vous êtes éthéré et phasique jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Poing de la lumière d'or **Moine Attaque 23**
Votre poing irradie d'une lumière dorée.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale, lumiére
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts de lumière. Faîte une attaque secondaire d'explosion 1 centré sur la cible principale.
Cible secondaire : Tous les ennemis dans l'aire d'effet
Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur
Réussite : La cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Bougez de votre VD +4.

Abattre les murs **Moine Attaque 23**
Vous délivrez un puissant coup qui repousse votre adversaire.
Rencontre ♦ Ki, figure martiale
Technique d'attaque
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts et vous repoussez la cible d'un nombre de case égal à votre modificateur de force. La cible tombe au sol.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Déplacez-vous de votre VD+4. Durant ce mouvement, tous les adversaires qui vous touchent avec une attaque d'opportunité tombe au sol.

Exploits quotidiens de Niveau 25

La comète frappe **Moine Attaque 25**
Vous délivrez une puissante attaque et utilisez votre Ki pour vous déplacer à travers un plan élémentaire.
Quotidien ♦ ki, martial, télèportation
Action Simple **Corps à corps** 1
Cible : Une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts
Raté : Demi dégâts.
Spécial : Après l'attaque, téléportez vous de 10 cases.

Faille dans la carapace **Moine Attaque 25**
Vous explosez l'armure de votre adversaire avec vos poings.
Quotidien ♦ ki, martial
Action Simple **Corps à corps** Arme
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 6[A] + modificateur de dextérité dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques contre la cible visant la CA ou les Réflexe utilise la plus base défense des deux.
Raté : Demi dégâts. Les attaques contre la cible visant la CA ou les Réflexe utilise la plus base défense des deux. Sauvegarde annule

La danse du phénix **Moine Attaque 25**

Vous concentrez votre Ki et un halo de flamme vous entoure.

Quotidien ♦ ki, martial, feu

Action Simple **Corps à corps** 1

Spécial : Décalez vous de votre VD et effectuer l'attaque contre tous les ennemis qui vous sont adjacent durant ce mouvement.

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts et la cible tombe au sol.

Raté : Demi dégâts.

Spécial : La cible subit 5 + modificateur force dégâts de feu.

Posture de l'hydre **Moine Attaque 25**

Vous concentrez votre Ki et un halo de flamme vous entoure.

Quotidien ♦ ki, martial, posture

Action Simple **Explosion** 3

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet.

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 6d6 + modificateur de dextérité dégâts

Raté : Demi dégâts.

Spécial : Vous pouvez gardez la posture de l'hydre. Jusqu'à que la posture prenne fin, vous pouvez cibler une créature supplémentaire dans un rayon de 3 cases avec votre pouvoir de Déluge de coup.

Exploits de rencontre de Niveau 27

Le poing de fer **Moine Attaque 27**

Votre bras se transforme en fer, prêt à écraser vos ennemis.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe.

Réussite : 4[A] + modificateur de dextérité + modificateur de force dégâts

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Décalez-vous d'un nombre de case égal à votre modificateur de force. Durant ce mouvement vous pouvez passer sur des cases occupées par des ennemis.

La paume domine le coeur **Moine Attaque 27**

Vous concentrez votre ki dans la paume de votre main et presser un point vital de votre adversaire.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, enchantement

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : La cible est dominée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tour suivant : La cible subit 2d6 + modificateur dextérité dégâts.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Bougez de votre VD +4. Vous pouvez utiliser cette attaque à n'importe quel moment de votre mouvement.

Douleur partagée **Moine Attaque 27**

Un flot d'énergie Ki coule entre vous et vos adversaires.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur de dextérité dégâts et vous vous télèportez dans une case adjacente à un ennemi situé à 6 cases ou moins de vous.

Cible secondaire : Une autre créature

Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur

Réussite : La première et seconde cible sont hébétées jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Vous vous télèportez dans une case adjacente à un ennemi situé à 6 cases ou moins de vous.

Boxe de l'homme ivre **Moine Attaque 27**

Vous trébuchez et titubez en passage entre vos ennemis dont les coups vous rate inlassablement.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale

Technique d'attaque

Action Simple **Explosion** 2

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : La cible effectue une attaque de base en action libre contre un ennemi de votre choix. La cible gagne un bonus à son jet d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur sagesse.

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Décalez-vous de 4 cases.

Exploits quotidiens de Niveau 29

Le poing divin **Moine Attaque 29**

Canalisant la toute puissance de votre Ki, vous dévastez votre adversaire d'un seul coup.

Quotidien ♦ Ki, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 5[A] + modificateur de dextérité dégâts et 10 dégâts continus. Sauvegarde annule.

Raté : Demi dégâts.

Spécial : Chaque fois que la cible échoue à son jet de sauvegarde, les dégâts continus augmente de 5.

Brume dans la tempête **Moine Attaque 29**

Vous vous transformez en un pale fantôme et bougez à travers les brumes.

Quotidien ♦ Ki, martial, posture, vent

Action Simple **Explosion** 3

Cible : Tous les ennemis dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 7d6 + modificateur de sagesse dégâts et la cible est affaiblie. Sauvegarde annule.

Raté : Demi dégâts et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : Vous pouvez maintenir la posture. Jusqu'à ce que la posture prenne fin, vous gagnez le mode de déplacement phasique. Lorsque vous êtes touché par une attaque, en interruption immédiate vous pouvez devenir immatériel jusqu'à la fin de votre prochain tour et la posture prend fin.

Coup assommant **Moine Attaque 29**

Vous pressez le point vital de votre adversaire avec un simple doigt.

Quotidien ♦ Ki, martial

Action Simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque principale : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 6[A] + modificateur de dextérité dégâts

Effet : Faite une seconde attaque conte la même cible

Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexe

Réussite : La cible est inconsciente. Sauvegarde annule.

Raté : Demi dégâts.

VOIES PARANGONIQUES

DISCIPLE DE LA LUNE ROUGE

« Mon nom importe peu, tu es déjà mort »

Reï, l'étoile de la mort

Prés-requis : Disciple de l'Auspice de la Lune rouge.

Les moines de la lune Rouge suivent un code de vie stricte et dure. L'auspice encourage le dépassement de sois et la maîtrise totale de leur corps. Ces préceptes se rapprochent le plus de la vision de Shao. L'on dit que leur maîtrise du Ki est si grande qu'ils peuvent faire exploser les points vitaux de leurs adversaires avec un seul doigt.

Les moines de la Lune Rouge n'hésitent pas à s'impliquer pour leurs causes et à protéger les faibles. Leur entraînement est presque similaire à celui de l'Auspice de la Demi Lune si ce n'est qu'un disciple de la Lune Rouge passera sa vie à essayer d'atteindre l'harmonie parfaite.

Aptitudes de Disciple de la Lune Rouge

Maîtrise corporelle (niveau 11) : À chaque fois que vous effectuez un test d'Acrobatie ou d'Athlétisme, vous pouvez lancer deux dés et ne garder que le meilleur.

Insaisissable (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action, vous gagnez également une action de mouvement.

Connaissance des points vitaux (niveau 16) : Les dégâts de votre Déluge de coup gagne un bonus de pouvoir de +2 et ignore toutes les résistances.

Exploit de Disciple de la Lune Rouge

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Explosion de flamme **Poing sacré**

Vous frappez sur le sol et une explosion de flamme engloutie vos ennemis.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, feu

Technique d'attaque

Action Simple **Explosion** 5

Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 3d8 + modificateur dextérité dégâts de feu

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Vous volez de votre VD.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Contrôle du Ki **Disciple de la lune rouge**

Vous canalisez votre Ki à travers votre corps et vos plaies se referment.

Quotidien ♦ Martial

Action mineure **Personnelle**

Effet : Vous pouvez dépenser une récupération

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Toucher un point Vital **Disciple de la lune rouge**

Vous concentrez votre Ki au bout de votre doigt et frappez les points vitaux de votre adversaire avec la vitesse de l'éclair.

Quotidien ♦ Ki, martial

Action simple **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 4[A] + modificateur dextérité dégâts et la cible est affaiblie.

Raté : Demi-dégât et la cible est ralentie.

POING SACRE DE LA LUNE BLANCHE

«Je ne te crains pas démon car je suis le poing sacré de la justice »

Hokuki

Prés-requis : Disciple de l'Auspice de la Lune Blanche.

Les disciples de la Lune Blanche, sont des moines qui vouent leurs vies entières à essayer d'atteindre l'illumination. Ils voient en la lumière la complémentarité parfaite entre les quatre éléments que sont le feu, l'écume, le vent et la nature. Ces adeptes mettent souvent leurs vies au service des causes justes. Plus que les moines des autres auspices, ceux de la Lune Blanche peuvent, renforcer leurs corps et leurs esprits pour se préparer à affronter les forces des ténèbres.

Les poings sacrés sont les défenseurs de la droiture et de la justice. Leur mode de vie est très dure et très stricte, même pour des moines. Ils basent leurs philosophies sur la pureté du corps et de l'âme, ils sont souvent en conflit avec les membres de la Lune Noire.

Aptitudes de Poing Sacré de la Lune Blanche

Poing sacrée (niveau 11) : Lorsque vous utilisez votre pouvoir de Déluge de coup, vous pouvez également rajoutez de mot clé Lumière. De plus, lorsque vous utilisez un pouvoir avec le mot clé Ki contre une créature de type ombre, vous réalisez des coups critiques sur un 19-20.

Pureté intérieure (niveau 11) : Lorsque vous dépensez un point d'action, vous regagnez 15 points de vie. Jusqu'à la fin de votre tour, à chaque fois que vous touchez un adversaire, vous infligez des dégâts de lumière supplémentaire égaux à votre modificateur sagesse.

Frappe divine (niveau 16) : À chaque fois que vous réalisez un coup critique avec un pouvoir de moine, tous les ennemis qui vous sont adjacent sont aveuglé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits de Poing Sacré de la Lune Blanche

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Radiance sacrée — **Poing sacré**

Une explosion de lumière sacrée accompagne chacune de vos attaques.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, lumière, télèportation

Technique d'attaque

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur dextérité dégâts de lumière et la cible gagne une vulnérabilité à la lumière de 5 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Technique de mouvement

Action de mouvement — **Personnelle**

Cible : Un allié

Effet : Télèportez vous sur une case adjacente à un allié se trouvant à votre VD+2 cases ou moins.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Pureté de l'âme — **Poing sacré**

Vous concentrez votre Ki pour soigner votre âme et votre corps.

Quotidien ♦ martial

Action mineure — **Personnelle**

Condition : Vous êtes en péril

Effet : Vous regagnez de points de vie comme si vous avez dépensé une récupération. Jusqu'à la fin de la rencontre vous gagnez une résistance aux dégâts égal à votre modificateur de sagesse.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Justice divine — **Poing sacré**

Une grande vagues de lumière sacrée explose en même temps que votre Ki

Rencontre ♦ Ki, martial, lumière

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts de lumière.

Raté : demi dégât

Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre vous gagnez un bonus de puissance de +4 aux dégâts et lorsque vous réalisez un coup critique avec un pouvoir de moine, la cible est aveuglée.

BO-SENSEI DE LA DEMI LUNE

« Allons, vous n'allez pas enlever son bâton de marche à un pauvre vieillard »

Maître Dakuan

Prés-requis : Disciple de l'Auspice de la Demi lune

L'auspice de la Demi Lune enseigne l'explosion du Ki. Certain de ses moines, canalisent leurs énergies dans un réceptacle, le plus souvent une arme. Bien que proscrit par la parole de Shao, les moines de la Demi lune utilisent leurs armes comme un complément d'harmonie plus que comme un instrument de mort. Cette dernière n'est qu'en fait le prolongement de leurs corps et de leurs esprits.

Parmi eux l'on trouve les Bo-senseï. Ces maîtres n'utilise que des longs bâtons (ou Bo en Bao) car l'esprit naturel du bois leur permet de mieux canaliser leur Ki.

Aptitudes de Bo-senseï de la Demi Lune

Bâton Ki (niveau 11) : Vous pouvez utiliser un bâton ou un gourdin pour exécuter des pouvoirs comportant le mot clé Ki. Le code de dégâts de ces armes sont égaux à ceux que vous infligez à main nue. Vous gagnez un bonus de +1 en attaque avec les bâtons.
De plus, lorsque vous portez un bâton ou un gourdin, vous gagnez un bonus de bouclier de +1 à votre CA.
Maître du combat au bâton (niveau 11) : En action libre, vous pouvez dépenser un point d'action pour relancer un jet d'attaque ou de dégât lorsque vous utilisez un bâton ou un gourdin. Lorsque vous faites ceci, vous ne gagnez pas d'action supplémentaire.
Balayage au bâton (niveau 16) : Lorsque vous combattez avec un bâton vous gagnez une allonge de 2.

Exploits de Bo-senseï de la Demi Lune

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Tornade **Bo-senseï**

Vous faîte tournoyer votre bâton et frappez avec les deux bouts de celui-ci

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, arme
Technique d'attaque
Action Simple **Explosion 2**
Condition : Vous devez porter un bâton
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et vous poussez la cible de 1 case. Sur un coup critique, la cible est renversée.
Technique de mouvement
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : Déplacez vous de votre VD+4. Durant ce mouvement, tous les adversaires qui vous touchent avec une attaque d'opportunité tombe au sol.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Bâton de fer **Bo-Senseï**

Vous canalisez votre Ki dans votre bâton

Quotidien ♦ martial
Action mineure **Personnelle**
Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, vous augmentez de 2 les dégâts de votre bâton ou de votre gourdin.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Tourbillon de bois **Bo-Senseï**

Vous délivrez une tornade de coup avec votre bâton

Quotidien ♦ martial
Action simple **Corps à corps** Arme
Condition : Vous devez porter un bâton
Cible : Une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexe
Réussite : 3[A] + modificateur dextérité dégâts
Raté : La cible est renversée.

SHINOBI DU CROISSANT DE LUNE

« Les Shinobi n'existent pas »

Dame Kachiko

Prés-requis : Disciple de l'Auspice du Croissant de Lune

Les shinobi sont des assassins de l'Auspice secrète du Croissant de Lune. Ils ne sont pas censés exister et en dehors du conseil des Senseïs personne ne peut prétendre en connaître un. Les shinobi eux même se font souvent passer pour des moines itinérants.

L'Auspice du Croissant de Lune est garante de la sécurité de la confrérie. Ses membres sont soigneusement sélectionnés et seul les moines les plus doués dans leurs arts sont recrutés. Le but principal du Croissant de Lune est de protéger les intérêts de la confrérie quelque en soit le prix. Ses adeptes sont des espions et des assassins. L'auspice n'a pas de Senseï, ses actions sont directement commanditées par le conseil des Grand Senseï des autres Auspices.

Aptitudes de Shinobi du Croissant de Lune

Silencieux et invisible (niveau 11) : A chaque fois que vous effectuez un test de Discrétion, vous pouvez lancer deux dés et ne garder que le meilleur. Vous ne subissez pas de pénalité pour vous déplacer en utilisant la compétence discrétion.

Maître des lames (niveau 11) : Vous pouvez utiliser une dague ou une épée courte pour exécuter des pouvoirs comportant le mot clé Ki. Le code de dégâts de ces armes est égal à ceux que vous infligez à main nue. Vous gagnez un bonus de +1 en attaque avec ces armes.

Disparition (niveau 16) : Lorsque vous utilisez un point d'action, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Exploits de Shinobi du Croissant de Lune

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Attaque sournoise **Shinobi**

Profitant d'une opportunité, vous frappez un point vulnérable.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, arme

Technique d'attaque

Action Simple **Corps à corps** Arme

Condition : Vous devez porter une dague ou une épée courte.

Cible : Une créature contre laquel vous avez un avantage de combat

Attaque : Dextérité contre Réflexe

Réussite : 2[A] + modificateur dextérité dégâts et 10 de dégâts continue. Sauvegarde annule

Technique de mouvement

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : Déplacez-vous de votre VD+4. Durant ce mouvement vous êtes invisible.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Ombre dansante **Shinobi**

Vous vous déplacez dans les ombres.

Quotidien ♦ Martial

Action mineure **Personnelle**

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez le mode de déplacement Télèportation.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Lame invisible **Shinobi**

Vous vous glissez derrière votre adversaire pour lui trancher la gorge.

Quotidien ♦ Ki, martial

Action simple **Corps à corps** Arme

Condition : Vous devez porter une dague ou une épée courte

Cible : Une créature

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur dextérité dégâts et 10 de dégâts continue. Sauvegarde annule.

Un coup critique inflige 20 de dégâts continus. Sauvegarde annule.

Raté : Demi-dégât et pas de dégât continu.

DANSEUR DES OMBRES DE LA LUNE NOIRE

« Je suis juste une ombre parmi tant d'autre »
Ryoma Shimei

Prés-requis : Disciple de l'Auspice de la Lune noire

Aussi appelé l'auspice des ombres. La voie de la Lune Noire est la plus secrète, elle y enseigne la puissance de la connaissance et des ombres. Un grand savoir permet de mieux connaître et appréhender le monde qui nous entoure. La Lune Noire trouve ses réponses dans les ombres et les mystères de l'occulte, c'est grâce à cela que le Senseï de l'ordre a put obtenir l'immortalité en approchant le légendaire Objet Unique. Ses disciples font généralement de bon espion et leurs sombres visions les mettent souvent en conflit avec les adeptes de l'auspice de la Lune Blanche.

Les Danseur des Ombres sont des moines ayant réussit à percer l'un des innombrable mystères des ombres. Leurs connaissances sont si grandes qu'ils peuvent se jouer de l'obscurité et la plier à leur volonté. La plus grande danseuse des ombres est sans nul doute Natsu, l'assassin Personnelle de Dame Kachiko.

Aptitudes de Danseur des ombres de la Lune noire

Déplacement dans les ombres (niveau 11) : À chaque fois que vous effectuez un test de Discrétion, vous pouvez lancer deux dés et ne garder que le meilleur. De plus, vous ne subissez pas de pénalité pour vous déplacer en utilisant la compétence discrétion.

Forme d'ombre (niveau 11) : Lorsque vous utilisez un point d'action, vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sombre Secret (niveau 16) : Chaque fois que vous réduissez les points de vie d'un adversaire à 0 ou moins vous pouvez vous télèporter jusqu'à une distance égal à votre modificateur de sagesse. A la fin de votre déplacement vous gagnez un avantage de combat contre tous les ennemis qui vous sont adjacent.

Exploits de Danseur des ombres de la Lune noire

Pouvoir de rencontre de niveau 11

Malédiction de la Lune noire — **Danseur des ombres**

D'un simple regard, vous maudissez votre adversaire avant de fondre dans les ombres.

Rencontre ♦ Ki, figure martiale, arme

Technique d'attaque

Action Simple — **Corps à corps** Arme

Cible : Une créature contre lequel vous avez un avantage de combat.

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur dextérité dégâts d'ombre et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Technique de mouvement

Action de mouvement — **Personnelle**

Effet : Télèportez vous dans une case adjacente à un ennemi situé à 5 cases ou moins. Vous gagnez un avantage de combat contre cet ennemi.

Pouvoir Utilitaire de niveau 12

Ombre dansante — **Danseur des ombres**

Invoquant la face sombre de la Lune, vous vous déplacez dans les ombres.

Quotidien ♦ Martial

Action mineure — **Personnelle**

Effet : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez le mode de déplacement Télèportation d'une valeur égal à votre VD.

Pouvoir Quotidien de niveau 20

Valse des ombres — **Danseur des ombres**

D'un simple regard, vous embrumez l'esprit de votre adversaire

Quotidien ♦ peur, enchantement.

Action simple — **Distance** 20

Cible : Une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur sagesse dégâts, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour et renversée

Raté : Demi-dégât et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Le Guerrier

LE PORTEUR D'ARME

«Je lève mes yeux et je vois mon père. Je lève mes yeux et je vois mes frères, et les frères de mes frères. Ils sont assis et me regarde. Là haut, dans le palais de Vahalla »

Prière de Bataille du Clan Sessaire.

Les guerriers sont des combattants hors pair qui foncent en première ligne pour protéger leurs compagnons. Ils frappent sans relâche, d'estoc et de taille, jusqu'à ce qu'ils obtiennent la reddition de leurs adversaires.

Les guerriers sont présent partout sur Leak, des terres glacées du nord, jusqu'au désert brûlant de Shatam. Qu'il soit simple mercenaire Danmorgois, un solide soldat de fer de Borengard ou un redoutable maître d'arme de la Confrérie de la Lune, un guerrier ne croit et ne compte que sur l'acier de son arme pour vivre et mourir.

Religion

Les guerriers prient très souvent Krumrull. Certains d'entre eux vénèrent Tyrel, Syl, Ashragorn et Ragnar.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Protecteur, D'une robustesse sans pareille, vous êtes également très doué quand il s'agit de contenir un adversaire au corps à corps.
Source de pouvoir : Martiale
Caractéristiques principales : Force, Dextérité, Constitution et Sagesse.

Port des armures : étoffe, cuir, peau, mailles, écailles, harnois ; bouclier léger, bouclier lourd.
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, armes simple à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance.
Bonus en défense : Vigueur +2

Points de vie au niveau 1 : 15 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 6
Récupération par jour : 9 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Athlétisme, Connaissance de la rue, Endurance, Intimidation et Soins.

Aptitudes de classe : Style de combat, défi en combat, supériorité au combat.

APTITUDES DE GUERRIER

Tous les guerriers partagent ces aptitudes de classe.

STYLE DE COMBAT
Un guerrier doit choisir son style de combat parmi les trois domaines d'expertises ci-dessous :
Catégorie d'arme favorite (Manuel du joueur p61)
Technique de la Tempête (Art de la guerre page 6)
Vigueur du guerrier téméraire (Art de la guerre p6)
Bagarreur : Lorsque vous porter une arme dans votre main directrice et rien dans l'autre vous gagnez un bonus de +1 en CA et +2 en Vigueur.
De plus vous gagnez un bonus de +2 au toucher à main nue et pour agripper un adversaire. Ces bonus passent a +4 au niveau 11 et +6 au niveau 21.

DEFI EN COMBAT
Voir le Manuel du joueur page 61.

SUPERIORITE AU COMBAT
Voir le Manuel du joueur page 61.

POUVOIRS DE GUERRIER

Voir le Manuel du joueur page 62
Voir l'Art de la guerre page 7

VOIES PARANGONIQUES

GARDIEN

« J'ai vu les meilleurs partirent les premiers ! Soyez les pires ! Prenez leur tout, ne leur laissez rien ! »

Sif, Compagnie du Faucon

Les gardiens sont des guerriers habitués à encaisser des coups, certains d'entre eux peuvent subir de nombreuses blessures avant de s'écrouler. Au combat, personne ne défend les premières lignes mieux qu'eux, ils dominent le terrain facilement et repousse l'ennemi.

Aptitudes de Gardien

Voir Garde de Fer (MdJ page 71) ou Cuirassé (AdG page 26)

MAITRE D'ARMES

« Vivre par l'épée, mourir par l'épée »

Dicton populaire

Prérequis : Catégorie d'arme favorite

Les maîtres d'armes forment l'aboutissement martial, ils ne forment plus qu'un avec leurs armes et ont fait du combat une forme d'art.

Aptitudes de Maître d'armes

Voir maître d'armes (MdJ page 72)

SENSEÏ

« Honore ton épée et elle te le rendra »

Taï Dei, Maître d'arme

Prérequis : Catégorie d'arme favorite

Les senseï étudie étudie une forme ancienne de combat qui unit le guerrier à son arme. Initialement, ce son les moines de la Demi Lune qui développèrent cette philosophie martiale.

Aptitudes de Senseï

Voir Kensei (MdJ page 71)

GLADIATEUR

« Le sable, le sang et toujours … les cris de la foule »

Mogaba

La Presqu'île de Danmorga est connut pour ses combats de gladiateur. Toutes les plus grandes villes possèdent leur propre arène. Les marchants aiment parier sur les résultats de leur champion et certain d'entre eux achètent même les gladiateurs les plus méritent pour qu'ils combattent en leur nom.
La vie de gladiateur est souvent très courte, dans l'arène seul les plus forts survivent. Ces combattant sont souvent des esclaves ou des prisonniers condamnés à mort et dont la seule issus à cette vie de misère est de se montrer fort et brave pour attirer l'œil d'un riche marchant.

Aptitudes de Gladiateur

Voir Arénaire (MdJ page 70)

VETERAN MERCENAIRE

« Nous sommes les Faucons ! Fiers, redoutables, nous sommes nés pour faire la guerre car c'est au cœur des batailles que les soldats vivent »

Sergent Caska, Compagnie du Faucon

Prérequis : Avoir fait parti d'une compagnie mercenaire

Les Compagnies de Mercenaire emploient certainement les soldats les mieux entraînés de Leak. Les histoires ont forgées la réputation et l'esprit martial de leurs membres.

Les soldats qui les composent proviennent tous d'horizons différents avec leurs propres coutumes et techniques de combat, néanmoins il existe au sein de ces compagnies un esprit de fraternité guerrière unique au monde.

Aptitudes de Vétéran Mercenaire

Voir Soldat de la brèche (AdG page 32)

DUR A CUIRE

« Venez tous mourir, il y en aura pour tout le monde !!! »

Ash, Bataille du Château Noir

Prérequis : Vigueur du guerrier téméraire.

Certains guerriers sont des combattants né, ils ont assimilés toutes les formes de combats et n'hésite pas a employé toutes les méthodes pour vaincre leur ennemis. Leur style n'est ni le plus honorable, ni le plus élégant, mais il est de loin le plus efficace.

Aptitudes de Dur à cuire

Voir Arénaire (MdJ page 70)

ŒIL D'ASHRAGORN

«Ma hache a soif ! Lok-Tar Ogar !! »

Gorsk

Prérequis : Orc

Les Œil d'Ashragorn se considèrent comme les élues du Seigneur du Feu. Lors de leur rituel de passage ils partagent la souffrance de leur dieu en se crevant un œil. Ils forment une caste à part parmi la Horde et les autres orcs évitent de les fréquenter et de les mettre en colère.
Ils sont connut pour leurs dévotions sans faille et leurs offrandes sanglantes à Ashragorn.

Aptitudes d'œil d'Ashragorn

Voir Ultime moissonneur (AdG page 34)

LANCIER

« Ma lance n'est que le prolongement de mon esprit »

Kan-u Uncho

Prérequis : Etre un adepte de la Demi-lune

Tous les adeptes de la Demi Lune apprennent le maniement de la lance, certain d'entre eux devienne des maîtres d'arme, ou Shi Senseï en Bao. Aussi communément appelé « lancier », ces moines sont de véritable virtuose dans leur art mortel.

Aptitudes de Lancier

Voir Maître d'Hast (AdG page 29)

DEFENSEUR DE LA GUILDE DES BOUCLIERS

« Restez ici monsieur, je passe devant »

Casius, Défenseur

Prérequis : Avoir fait parti de la guilde des Boucliers

La Guilde des Boucliers offre à ses employeurs la protection de ses guerriers les plus aguerris. C'est une guilde petite par la taille mais néanmoins très importante et très riches. Les membres qui la composent sont tous d'excellents combattants et de remarquables gardes du corps. Beaucoup de marchants aiment s'entourer d'un ou plusieurs défenseurs de cette guilde.

Aptitudes de Défenseur de la Guilde

Voir Adepte du Bouclier (AdG page 24)

GARDE SERPENT

« Tu ne souillera pas plus longtemps l'écume de cette mer, créature de la surface »

Nazshara, Garde Serpent sur *l'Ecaille d'Azur*

Prérequis : Méduse

Les méduses de la Garde Serpent sont connues pour être les meilleures combattantes embarquées au monde. Elles ont la charge de protéger les navires de la Flotte Serpent et sont la terreur des pirates et autre flibustiers.
Elles ont également la responsabilité de veiller à la sécurité des ambassadeurs et des capitaines de renom.

Aptitudes de Garde Serpent

Voir Maître d'armes (MdJ page 72) ou Vengeur funeste (AdG page 35)

GARDIEN DE LA MONTAGNE

«Comme d'habitude, ils viendront par millier et comme d'habitude aucun ne passera »

Borggir Stormhammer, Gardien des portes

Prérequis : Nain

Les Gardiens de la Montagne, ou *Karakdun*, forment la garde d'élite de Dun Thoradin. Choisies parmi les plus anciens et les plus grands guerriers, ces nains sont les défenseurs ultimes de la cité sous la montagne. Leur rôle principal est de garder les portes qui mènent au royaume souterrain des nains. Ils forment également la garde personnelle du roi et l'accompagne dans le moindre de ses déplacements.

Aptitudes de Gardien de la Montagne

Voir Protecteur Nain (AdG page 30)

CHEVALIER PROTECTEUR

«Par la justice ! Subit le courroux des justes ! »

Gaston de Keryn

Prérequis : Chevalier du Timon

Certains chevaliers se font un devoir de faire respecter l'ordre et la justice, ont les appellent les Chevaliers Protecteurs. Ces hommes de grandes vertus se font les défenseurs des faibles et les gardiens des valeurs chevaleresques.

Aptitudes de Chevalier Protecteur

Voir Chevalier Protecteur (AdG page 25)

Le Maître de Guerre

LE SEIGNEUR DE BATAILLE

«Restez ici et vous vivrez peut être, suivez moi et vous mourrez certainement. Mais Krumrull nous regarde ! Les portes de l'éternité sont grandes ouvertes et nos frères déjà tombés nous attendent de l'autre coté ! »

Requin, Sergent de la Compagnie du Faucon.

Les maîtres de guerre sont des meneurs militaires expérimentés. Ils sont en première ligne pour donner les instructions et galvaniser les troupes en menant le combat l'arme à la main. Ils savent comment rallier leurs hommes et remporter la victoire.

Seigneur de guerre du Lycros, commandeur chevalier du Timon, Capitaine mercenaire légendaire, ces hommes et ces femmes écrivent l'histoire de Leak dans le sang et le fer en prenant la tête d'armée invincible prêt à faire vaciller le pouvoir des rois.

Religion

Les Maîtres de guerre prient les dieux guerriers que sont Krumrull, Ashragorn, Tyrel et Ragnar.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Meneur, Vous êtes un chef qui inspire ses troupes et un expert en matière tactique.
Source de pouvoir : Martiale
Caractéristiques principales : Force, Intelligence, Charisme.

Port des armures : étoffe, cuir, peau, maille, harnois ; bouclier léger et bouclier lourd.
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, armes simple à distance, armes de guerre au corps à corps.
Bonus en défense : Volonté +1 et Vigueur +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 7 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Histoire, Intimidation et Soins.

Aptitudes de classe : Autorité naturelle, commandement, parole inspiratrice.

APTITUDES DE MAÎTRE DE GUERRE

Tous les maîtres de guerre partagent ces aptitudes de classe.

AUTORITE NATURELLE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Présence inspiratrice (manuel du joueur page 91)
Présence tactique (manuel du joueur page 91)
Présence ingénieuse (art de la guerre page 39)
Présence intrépide (art de la guerre page 39)
Présence intuitive : Lorsque l'un de vos alliés que vous pouvez voir utilise un point d'action, il gagne un bonus à toutes ses défenses égales à la moitié de votre modificateur Charisme ou Sagesse jusqu'à la fin de son prochain tour.

COMMANDEMENT
Choisissez l'un des avantages suivants :
Chef de Troupe (manuel du joueur page 91)
Chef ingénieux : Vous, ainsi que tous les alliés dans un rayon de 10 cases, gagnez +2 aux tests de Perception et d'Intuition.

PAROLE INSPIRATRICE
Voir le manuel du joueur page 91.

POUVOIRS DE MAITRE DE GUERRE

Voir le Manuel du joueur page 92
Voir l'Art de la guerre page 39

VOIES PARANGONIQUES

SERGENT VETERAN

« Dix hommes, pas plus mon capitaine, donnez moi dix hommes et je ferais en sorte que les ravitaillements ennemis se souviennent de nous »

Sergent Murgen, Compagnie du Faucon

Les vétérans sont les maîtres de la tactique, des embuscades et de la direction d'un petit groupe. Si les soldats sont les pierres d'une armée, ils en sont le ciment.

Chef pisteur d'Aspen, maître de chasse du Lycros, sergent mercenaire, tous groupes a besoins d'un chef pour les guider, les diriger et les inspirer. Ces vétérans sont souvent sous les ordres d'un plus grand dirigeant et savent mettre a profil leur leadership pour commander à des hommes sur le terrain.

Aptitudes de Sergent Vétéran

Voir Vétéran (MdJ page 102) ou Capitaine d'escouade (AdG page 54)

CAPITAINE MERCENAIRE

« Soldat du Faucon ! Voulez vous vivre à jamais ? »

Roupille, Bataille du Château Noir

Prérequis : Présence tactique, Etre officier d'une compagnie Mercenaire.

Les Capitaines Mercenaires sont sûrement les plus grands stratèges et meneurs d'hommes de Leak. Certain d'entre eux commande des compagnies vieilles de plusieurs centaines d'années et dont la simple vus de l'étendard suffit quelquefois à gagner des guerres.

Contrairement aux autres organismes militaires traditionnels le poste de Capitaine Mercenaire ne s'obtient pas par une formation ou un noble lignage, seuls les frères les plus anciens, les vétérans les plus coriaces peuvent espérer un jour être Capitaine de leur Compagnie.

Aptitudes de Capitaine Mercenaire

Voir Foudre de guerre (MdJ page 101) ou Stratége infernal (adG page 64).

CHEF DE GUERRE

« A la fin, il ne restera de nous que des soldats avec leurs histoires »

Toubib, Capitaine de la Compagnie Noire

Certain maître de guerre sont des chefs de groupe incarné, des stratèges compétents et des tacticiens remarquable. De telles personnes influence énormément sur l'issu d'une bataille. Ce sont des meuneurs d'homme qui se battent aussi bien qu'il en impose, ils ont gagné la loyauté de leurs hommes et ensemble ils vont de victoire en victoire.

Aptitudes de Chef de guerre

Voir Foudre de guerre (MdJ page 101)

CHEVALIER COMMANDEUR

« Pour le roi et le dragon rouge ! CHARGEZ ! »

William de Sombroeil

Les chevaliers mènent leurs hommes avec vertu et respect des traditions militaires. Ce sont des exemples pour leurs troupes et un modèle d'autorité en armure qui ne craint pas de les guider en premère ligne.

Ils inspirent leurs hommes par l'exemple et ne recule devant rien pour faire triompher leur ordre de chevalerie.

Aptitudes de Chevalier commandeur

Voir Chevalier commandeur (MdJ page 100)

Le Voleur

LA LAME DANS LE NOIR

«Même le puissant lion est vulnérable lorsqu'il dort »
Devise des Longs Couteaux.

Les voleurs sont des adversaires insaisissables et rusés. Ils surgissent des ombres et y retournent à leur guise, traversant le champ de bataille sans craindre pour leur vie et apparaissant soudain pour asséner le coup fatal.

Monte en l'air des ruelles sombres de Danmorga, chef de guilde criminelle, assassin Shatamais, partout dans le monde les voleurs sont légions. Certain se regroupe en bande tandis que d'autre préfère faire cavalier seul. Mais tous sont attirés par la même chose : le prestige et le profit.

Religion

Les voleurs prient les dieux du vent Tarik et Syl ainsi que le seigneur du meurtre Almud.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Cogneur. Vous surgissez pour infliger des dégâts, puis vous partez vous mettre à couvert.
Source de pouvoir : Martiale
Caractéristiques principales : Dextérité, Force et Charisme.

Port des armures : étoffe, cuir
Maniement des armes : Arbalète de poing, dague, épée courte, fronde, shuriken
Bonus en défense : Réflexe +2

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 6 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Discrétion et Larcin
Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans cette liste :
Compétence de classe : Acrobatie, Athlétisme, Bluff, Connaissance de la rue, Discrétion, Exploration, Intimidation, Intuition, Larcin et Perception.

Aptitudes de classe : Armes de voleur, attaque sournoise, frappe de la mante, tactique de roublard.

APTITUDES DE VOLEUR

Tous les voleurs partagent ces aptitudes de classe.

ARMES DE VOLEUR
Choisissez l'un des avantages suivants :
Armes de voleur (manuel du joueur page 160)
Tireur d'élite : Choisissez Arbalète ou fronde. Vous gagnez +1 en attaque dans l'arme de votre choix.
De plus, vous gagnez le talent *Tir lointain*, même si vous ne remplissez pas la condition.

ATTAQUE SOURNOISE
Voir le manuel du joueur page 160

FRAPPE DE LA MANTE
Voir le manuel du joueur page 160

TACTIQUE DE ROUBLARD
Choisissez l'un des avantages suivants :
Brute des bas-fonds (manuel du joueur page 160)
Esthète de l'esquive (manuel du joueur page 160)
Ruffian impitoyable (art de la guerre page 102)
Discret : Vous n'avez pas de pénalité aux tests de Discrétion si vous bougez de plus de 2 cases et vous n'avez que -5 au lieu de -10 lorsque vous courrez.
Si vous bougez de plus de 3 cases et finissez votre mouvement derrière un couvert autre qu'un joueur, faite un test de Discrétion pour vous cacher.

POUVOIRS DE VOLEUR

Voir le Manuel du joueur page 161
Voir l'Art de la guerre page 103

VOIES PARANGONIQUES

ASSASSIN

«Le sang d'Almud coule en moi »

Val, Scorpion Noir

Les assassins sont des machines à tuer, surgissant des ténèbres avec une efficacité redoutable. Ce sont des adversaires craints à juste titre et parmi eux, les Scorpion noir sont les plus redoutables.

Les Scorpions Noirs sont les exécuteurs de la Couronne Noire, c'est parmi ses rangs que se trouvent les assassins les plus redoutables de Leak. Le rôle des Scorpions est d'éliminer les personnes qui contrecarrent les desseins de l'organisation. Tous membres des Scorpions Noirs doivent prêter allégeance au dieu Almud au cours d'un rituel initiatique particulièrement sanglant durant lequel l'aspirant s'injecte du venin de scorpion noir. Si le candidat résiste au poison, c'est qu'Almud le jugeait digne d'appartenir à l'ordre. Le maître actuel est le Fou Noir Ashenvil.

Aptitudes d'Assassin

Voir Assassin de l'ombre (MdJ page 169) ou Egorgeur (AdG page 121)

MONTE-EN-L'AIR

« Et voilà le travail, vous n'avez rien de plus difficile ? »

Julie, Compagnie du Faucon.

Les monte-en-l'air sont des acrobates possédant de grande aptitude athlétique. Ces voleurs, aux capacités extraordinaires, peuvent surprendre leurs adversaires par des manœuvres aériennes avant de leur planter un couteau dans le dos.

Aptitudes de Monte-en-l'air

Voir Monte-en-l'air (MdJ page 171) ou Acrobate intrépide (AdG page 118)

CHEF BRIGAND

«Allez les gars, faut que ça ait l'air d'un accident »

Valkim

Certains voleurs atteignent une telle renommé qu'ils attirent inévitablement d'autre ruffian autour d'eux. Ces chefs de bande ont appris à utiliser les autres pour arriver à leurs fins.

Aptitudes de Chef brigand

Voir Maître de guilde (AdG page 123)

INFILTRATEUR

«Laissez-moi faire »

Josh

Les infiltrateurs sont passé maître dans l'art de rentrer et de ressortir d'une place forte, une prison ou tout autre endroit solidement défendu. Ils sont les meilleurs espions et éclaireurs sur lesquels l'on puisse compter.

Aptitudes d'Infiltrateur

Voir Maître de l'Infiltration (MdJ page 170)

TOUR NOIRE

«Je sais déjà tout ce que vous avez à me dire »

Jeriko, barde à la cour du Timon

Les Tours Noires ont pour délicate mission de garder le secret de la Couronne Noires, pour cela ils doivent enquêter sur les agissements de ceux qui pourraient démasquer certaine faction de l'ordre. Ils doivent également surveiller les autres membres de la Couronne Noire et y démasquer les éventuels traîtres. C'est pour toutes ses raisons que les membres de la Tours Noires ne sont jamais connut des autres membres de l'ordre. Le maître actuel est la Tour Noire Kachiko, la maîtresse de la Lune Noire. Sa position au sein de la Confrérie de la Lune lui permet de recruter de nombreux agents parmi ses membres.

Aptitudes de Tour Noire

Voir Maître de l'Infiltration (MdJ page 170)

ROSE NOIRE

«Le pire des ennemis et celui qui siège à vos côtés »

Ishmira, Rose Noire

Les Roses Noires sont les yeux et les oreilles de la Couronne. Ce sont toutes des femmes, de grande beauté, dont le but principal et d'utiliser leurs charmes pour infiltrer, espionner et assassiner au nom des intérêts de leur suzerain. Les Roses Noires sont de redoutables manipulatrices qui ne reculent devant rien pour obtenir ce qu'elles désirent. Leur maîtresse est la Reine Noire Kalinda, qui n'est autre que la fille du Calife Astrologue Asim Al'Muktar.

Aptitudes de Rose Noire

Voir Maître Espion (AdG page 124)

JOUEUR DE COUTEAU

« N'aillez aucune crainte mon seigneur, je ne suis pas armée »

Mara El'bendi

Les joueurs de couteau ne font plus qu'un avec leur lame, le maniement de la dague n'a plus aucun secret pour eux.

Aptitudes de Joueur de couteau

Voir Maître des dagues (MdJ page 170) ou Poignard volant (AdG page 125)

Le Barbare

LA FUREUR PRIMALE

« Ils sont venus prendre nos terres ! Ils se tiennent là, devant nous, parés de leurs armures étincelantes et coiffés de leur heaume à plume. Ils se croient déjà victorieux mais par Krum ! Nous sommes les fils de Midgard et nous allons leur montrer qu'il faut être un homme avant de devenir roi ! »

Kal Mac Guire, Jarl du clan Mac Guire.

Les barbares sont les fils sauvage de la nature. Ils vivent le plus souvent dans les grandes étendus glacées du nord ou la dangereuse contrée du Lycros. Ils préfèrent vivre de leur chasse et de leurs traditions que de s'enfermer dans des cités grouillantes et décadentes.

Un barbare ne se soumettra jamais à un homme qu'il n'estime pas, il est et restera libre. S'il se retrouve captif il s'enfuira ou se fera tuer en essayant. La barbarie peut sembler effrayante et aberrante pour les hommes civilisés et ce sentiment est réciproque.

Religion

Les barbares du nord prient le plus souvent Ragnar et Krum (Krumrull). Les orcs du Lycros prient les dieux du feu Ashragorn et Krumrull.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Cogneur. Vous êtes redoutable, furieux et insaisissable.
Source de pouvoir : Primale
Caractéristiques principales : Force, Constitution et Charisme

Port des armures : étoffe, cuir, peau
Maniement des armes : Arme simple de corps à corps, Arme de guerre au corps à corps
Bonus en défense : Vigueur +2

Points de vie au niveau 1 : 15 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 6
Récupération par jour : 8 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Acrobatie, Athlétisme, Endurance, Intimidation, Nature, Perception et Soins

Aptitudes de classe : Agilité du barbare, Carnage, Force indomptable, *frappe enragée*

APTITUDES DE BARBARE

Tous les barbares partagent ces aptitudes de classe.

AGILITE DU BARBARE
Voir le manuel du joueur 2 page 33

CARNAGE
Voir le manuel du joueur 2 page 33

FORCE INDOMPTABLE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Ardeur sanguinaire (manuel du joueur 2 page 33)
Triomphe du champion (manuel du joueur 2 p. 33)
Colère du fils du tonnerre (force de la nature p. 9)
Faucheur tournoyant (force de la nature page 10)

FRAPPE ENRAGEE
Voir le manuel du joueur 2 page 33

POUVOIRS DE BARBARE

Voir le Manuel du joueur 2 page 34
Voir Force de la nature page 11

VOIES PARANGONIQUES

RAVAGEUR

«J' vais te briser ! »

Grull Bonebreaker

Prérequis : Orc

Les Ravageurs sont les troupes de choc de la Horde, ils sont toujours en première ligne. Devenir Ravageur c'est avant tout réussir à survivre au rite de passage qui consiste à subir l'assaut de nombreux Ravageur tout en restant debout sur ses jambes. Si l'orc est encore en vie à la fin du combat, alors le maître peut décider d'affronter lui-même le prétendant pour juger de sa force réelle.

Les Ravageurs sont toujours au cœur des batailles à faire couler le sang. Ils se délectent des combats et accueillent la mort comme une vielle amie.

Aptitudes de Ravageur

Voir Ravageur Implacable (AdG page 31) ou Berserker Frénétique (MdJ 2 page 46)

BERSERKER

« La Rage m'envahit !»

Bjørn, Guerrier Sessairs

Il existe parmi les barbares de Størmbërg certains hommes et certaines femmes dont la rage intérieure et si forte qu'elle prend totalement le dessus lorsqu'est venu le moment de se battre. Furie de Valkyr, Berserker d'Argus, Guerrier Sacrée de Kelt, beaucoup de nom désigne ces combattants d'exception. Ils ne vivent que pour trouver une mort brave et atteindre ainsi le Valhalla.

Aptitudes de Berserker

Voir Berserker Frénétique (MdJ 2 page 48)

ŒIL D'ASHRAGORN

«Ma hache a soif ! Lok-Tar Ogar !! »

Gorsk

Prérequis : Orc

Les Œil d'Ashragorn se considèrent comme les élus du Seigneur du Feu. Lors de leur rituel de passage ils partagent la souffrance de leur dieu en se crevant un œil. Ils forment une caste à part parmi la Horde et les autres orcs évitent de les fréquenter et de les mettre en colère. Ils sont connut pour leurs dévotions sans faille et leurs offrandes sanglantes à Ashragorn.

Aptitudes d'œil d'Ashragorn

Voir Kahn Terreur (MdJ 2 page 49) ou Collecteur funeste (FdN page 27)

FURIE

« Vive comme le vent, rapide comme la foudre et toujours ce voile rouge devant mes yeux… »

Valeria, guerrière Valkyr

Prérequis : Faucheur Tournoyant

Les Furies sont des combattants d'une rapidité et d'une force surprenante, ils combinent vitesse et agilité pour défaire leur adversaire. Elles se battent généralement avec deux armes et sont beaucoup plus mobile que la plupart des soldats.

Elles parcourent les champs de bataille, balayant l'air de leurs armes plus vite que l'œil ne peut le percevoir et découpent tout ennemi assez imprudent pour s'approcher.

Aptitudes de Furie

Voir Tueur Doublegriffe (FdN page 31)

GUERRIER SPASME

« La bête sommeille en moi »

Grom Ostawarg, Pisteur

Les Guerriers Spasme sont des hommes et des femmes marqués par Ragnar. Certain le vivent comme une malédiction d'autre y voit là une reconnaissance et un don du Dieu Cornu. Ils sont habités par une bête qui s'éveille lorsqu'ils subissent un fort choc émotionnel ou physique. Dés lors, l'instinct primal prend le dessus, et le guerrier spasme se transforme en créature mi-homme mi-animal.

Aptitudes de Guerrier Spasme

Voir Guerrier Ours (MdJ 2 page 48)

FILS DE LA TEMPETE

« Nous sommes les enfants de la tempête, les fils sacrée du tonnerre et la foudre annonce notre arrivée. Qui oseraient encore se dresser devant nous ? »

Thorgal, guerrier Vyk

Prérequis : Colére du fils du tonnerre

Les fils de la tempête sont des barbares dont la férocité et la puissance ont attiré la faveur des esprits primaux du tonnerre. Ils sont surtout présents dans les terres glacées de Størmbërg ou leur prière vont incontournablement à Thor, le seigneur des tempêtes et des éclairs. Leurs cris de guerre est un rugissement tonnant qui retentit au-dessus de leurs ennemis, annonçant un destin funeste à tous ceux qui se mettront en travers de leur chemin.

Tel un grand orage qui amasse des nuages sombres de plus en plus haut et de plus en plus noirs, ils accroissent leurs forces au fur et à mesure des batailles livrées

Aptitudes de Fils de la Tempête

Voir Tonnerre montant (FdN page 30)

FILS DES GEANTS DU GEL

« Il n'y aura plus jamais de printemps pour moi … ni pour toi »

Ymirson, Traqueur Norse

Prérequis : Barbare de la Péninsule Septentrionale.

Une légende Norse raconte qu'en des temps ancien, des géants des glaces et des humains vivaient en harmonie et que des enfants furent nés de leurs unions. Ces hommes, mi-homme mi-géant, avaient une grande force et l'on dit que la morsure de l'hiver n'avait pas de prise sur eux.

Aujourd'hui encore, l'on rencontre les descendants de ces sangs mêlés. Bien que leurs forces aient diminuées avec les générations, l'hiver se souvient de leurs patrimoines et de leurs histoires. Ces hommes et ces femmes ont gardés un morceau de furie gelée dans leurs coeurs et sont armés du courroux glacial de leurs ancêtres.

Aptitudes de Fils des géants du gel

Voir Furie de l'Hivers (FdN page 28)

Le Rôdeur

LE GUIDE

«Des loups ? Ce n'est pas des loups qu'il faut se méfier, cette forêt cache quelque chose d'autre, je le sens. »

Magnus, chasseur.

Les rôdeurs sont des combattants vigilants qui parcourent l'horizon pour veiller sur une région, des principes ou un mode de vie. Maîtres de l'arc et des lames, ils excellent dans l'art des assauts éclair, qui leur permettent d'éliminer leurs ennemis sans un bruit.

Pisteur du Timon, chasseur des terres sauvages du Lycros, cavalier du désert, les rôdeurs sont présent partout ou la nature est sauvage et dangereuse. Ils guident leurs compagnons sans encombre et passe par des chemins que seul eux peuvent découvrir et emprunter.

Religion

Les rôdeurs prient principalement les dieux de la nature Ragnar et Myaël mais aussi Syl, Assia et Saëris.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Cogneur, vous vous consacrez aux attaques à distance ou au combat rapproché à deux armes.
Source de pouvoir : Martiale
Carac. principales : Force, Dextérité et Sagesse.

Port des armures : étoffe, cuir, peau
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, armes simple à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance.
Bonus en défense : Vigueur +1 et Réflexe +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 6 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Nature
Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans cette liste :
Compétence de classe : Acrobatie, Athlétisme, Discrétion, Endurance, Exploration, Nature, Perception et Soins.

Aptitudes de classe : Style de combat, faculté de rôdeur, traque.

APTITUDES DE RODEUR

Tous les rôdeurs partagent ces aptitudes de classe.

FACULTE DE RODEUR
Choisissez l'un des avantages suivants :
Tir de proximité (manuel du joueur page 133)
Attaque en pleine course : Si vous utilisez une action simple pour bouger et attaquer dans la même action (comme une charge) et que vous finissez ce mouvement à au moins deux cases de celle de votre départ, vous gagnez +1 au toucher.

TRAQUE
Voir le manuel du joueur page 133

STYLE DE COMBAT
Choisissez l'un des avantages suivants :
Combat à deux armes (manuel du joueur page 133)
Combat à distance (manuel du joueur page 133)
Maîtrise des bêtes (art de la guerre page 68)
Chasseur habile : Vous gagnez le don *Arme en main,* même si vous n'avez pas les prés requis. De plus, vous gagnez un bonus de +4 en CA contre les attaques d'opportunités que vous offrez en faisant une attaque à distance.
Maraudeur : Vous gagnez le don *Défense à deux armes,* même si vous n'avez pas les prés requis. De plus, vous gagnez +1 en VD si vous ne portez pas de bouclier ou d'arme à deux mains.

POUVOIRS DE RODEUR

Voir le Manuel du joueur page 133
Voir l'Art de la guerre page 73

VOIES PARANGONIQUES

MAITRE LAME

« Mes lames se nomment Ihstari. De là ou je viens cela veux dire quelque chose comme demi-lune, mais pour toi elles auront un tout autre nom … beaucoup moins doux »

Calife

Les maîtres lames sont des experts dans le maniement des lames. Entre leurs mains, deux épées peuvent se transformer en un tourbillon mortel et dévastateur qui s'abat sur leurs ennemis. A chaque attaque, le vent hurle pour annoncer le cyclone et la mort.

Aptitudes de Maître lames

Voir Tempestier (MdJ page 143)

ARCHER D'ELITE

« Qu'ils viennent donc en courant, je les abattrai que plus vite ! »

Pythis, Archère

Les archers d'élite sont des tireurs sans égal qui reste stoïque dans la plus frénétiques des batailles. Ils sont capables des plus grandes prouesses à l'arc.

Aptitudes d'Archer d'élite

Voir Franc-archer (MdJ page 142)

ECLAIREUR

« Suivez moi messire, je connais cette forêt comme ma poche »

Thibaut

Les éclaireurs sont capables de sortir de n'importe quel guêpier et de trouver les chemins dissimulés dans la nature. Ce sont des experts de la traque et du pistage.

Les armées du Timon emploient souvent des éclaireurs pour reconnaître le terrain et signaler les mouvements des troupes ennemis. Ces rôdeurs sont souvent des écuyers sans chevaliers ou des roturiers plus malins que la moyenne.

Aptitudes d'Eclaireur

Voir Maître éclaireur (MdJ page 143).

ARCHER DU TIMON

« Le centre de la cible à plus de 50 mètres en une seule flèche ? Ok, 10 pièces d'or, tu tiens le pari ? »

Robin, Garde Chasse

Prérequis : Timonais

Les armées du Timon sont connut pour leurs chevaleries mais aussi pour la qualité toute relative de leurs archers paysans. Certain d'entre eux ont fait du tir à l'arc un art à part entière et sont capable de planter une flèches entre les joints d'une armure de plate complète.

Ces archers de renom parcourent les villages pour se mesurer en eux lors des fêtes et des célébrations données en l'honneur de noble chevalier. C'est une occasion pour eux de briller devant la noblesse et de se faire engager comme garde chasse.

Aptitudes d'Archer du Timon

Voir Tireur Hors Pair (AdG page 97) ou Franc-archer (MdJ page 142)

BEQENU MEJAI

« Vous ne trouverez rien dans ce désert étranger, hormis un destin pire que la mort »

Ardeth Bay, cavalier Mejaï

Prérequis : Shatamais

Après la chute d'Ankhsunamun, le prince Akir Mejaï ordonna en secret la création d'un groupe de soldats dont la mission serait de protéger les vestiges d'Amunaptra et d'empêcher le mal qui y était enfermé de refaire surface. Ainsi sont né les Beqenu Mejaï, ou *Guerrier Mejaï*.

Durant des millénaires, ces hommes et ces femmes se sont transmit leur secret et leur devoir de génération en génération. Leur rôle était de tenir les pilleurs de tombes et les curieux loin du berceau du mal. Avec le retour de la Reine Maudite, les Guerriers Mejaï sont en première ligne pour lutter contre les forces de la Mort Rampante.

Aptitudes de Beqenu Mejaï

Voir Maître éclaireur ou Tempestrier (MdJ page 143)

CHASSEUR DE TETE

« Des têtes ! Il me faut des têtes »

Krusgor, Chasseur du Lycros

Prérequis : Orc

Les Chasseurs de Tête sont des orcs qui chassent uniquement par prestige et non par nécessité. Ils sont devenus des maîtres dans le pistage et la mise à mort des plus grandes bêtes, pour eux rien n'est plus important que la traque d'un animal qu'ils n'ont pas encore réussit à tuer.

Ils repoussent sans cesse les limites de la dangerosité et cherchent constamment la proie ultime, celle que personne n'a jamais réussit à tuer.

Aptitudes de Chasseur de Tête

Voir Traqueur de bête (MdJ page 144) ou Traqueur fauve (AdG page 98)

DRESSEUR DE LOUP

« Restez ici, mes loups s'en chargeront »

Sonya Kristensën, Dresseuse de loup.

Les loups sont nombreux dans la Péninsule Septentrionale. Ils peuvent survivre à des températures polaires et suivre une piste pendant plusieurs jours. Certain Norses ont apprit à dresser et apprivoiser ces animaux. Les dresseurs de loup utilisent principalement leurs bêtes comme chien de chasse ou de traîneaux mais dans certaine circonstance les loups peuvent être amenés à combattre aux cotés de leur maître.

Aptitudes de Dresseur de loup

Voir Chef de meute (AdG page 90)

ARCHER MONTE

« Je chevauche les vents »

Origa, Cavalière de Damenborg

Prérequis : Cavalier de Damenborg

La plupart de Damenborguois excellent dans l'art équestre mais aucun n'atteint la notoriété et l'adresse des fameux Archers Montés.

Ces hommes et ses femmes forment les pisteurs et les éclaireurs des tribus. Ce sont des chasseurs accomplis et des traqueurs redoutables. A la guerre, ils sont capables d'harceler un groupe entier d'adversaire sans jamais se faire attaquer au corps à corps.

Aptitudes d'Archer Monté

Voir Maître éclaireur (MdJ page 143) ou Franc-archer (MdJ page 142)

LANCEUR DE HACHE

« Craint ma Hache ! »

Gimlir, Lanceur de Hache

Les forêts et le bois sont rares à Størmbërg, aussi de nombreuses tribus pratiquent la chasse en utilisant des grandes haches à la place de traditionnel arc ou javelot. Les chasseurs ont améliorés leur art et l'utilise désormais aussi bien pour abattre les animaux que pour la faire la guerre.

Aptitudes de Lanceur de Hache

Voir Lanceur Avalancheux (AdG page 95)

FLECHE D'ARGENT

« Ô Myael, guide mes flèches vengeresse et que ton nom soit sur nos lèvres à l'heure de notre mort »

Eliandre Moonarrow à la Bataille du Feu Noir

Prérequis : Elfe

Les Flèches d'Argent forment l'élite des archers elfes d'Aspen. L'ont dit d'eux que ce sont les archers les plus précis et les plus mortel au monde. Une Flèches d'Argent est capable de se mouvoir sans bruit jusqu'à sa cible avant de lui délivrer une grêle de flèches fatale et de se retirer sans que ses adversaires ne sachent d'où est venue l'attaque.

Ils opèrent le plus souvent en petit groupe de quatre ou cinq elfes. La plupart des Flèches d'Argent sont membre de la Garde Vigilante.

Aptitudes de Flèche d'Argent

Voir Archer Sylvain (AdG page 88) ou Franc-archer (MdJ 142)

CEUX QUI DANSENT A LA GUERRE

« Comme la danse, la guerre est un art exquis »

Maeve Bladesong

Prérequis : Elfe

Ceux qui dansent à la Guerre, ou plus communément appelé Danseurs de Guerres, forment une caste de guerrier qui ont fait de leur représentation théâtrale et artistique un style de combat mortel. Leurs arts est un mélange d'acrobatie et de pas de danse le tout accompagné de tourbillon de lame.

Le style et la grâce de ces combattants sont très célèbres, même en dehors de la Forêt d'Aspen. Ils partent souvent à la guerre le corps couvert de tatouages.

Aptitudes de Ceux qui dansent à la guerre

Voir Danseur Epéiste (AdG page 91) ou Tempestrier (MdJ page 143)

ARCHERE SERPENT

« Où que tu sois, mes flèches trouveront toujours le chemin de ton coeur »

Siren, Archère sur le *Black Vyper*

Prérequis : Méduse

L'arc est l'arme de prédilection des méduses et certaines d'entres elles l'utilisent en combinaison avec des sorts. Ces mages-archers sont appelée Archère Serpent et peuvent canaliser leur magie à travers les flèches qu'elles tirent.

Leur habilitée à l'arc est légendaire et seul les plus grands archers elfe et Timonais peuvent rivaliser avec la précision quasi diabolique des flèches tirées par une archère serpent. Des unités de ses archères sont en poste sur les navires de la Flotte Serpent et l'on dit qu'une salve de leurs flèches fait autant de dégâts qu'une douzaine de pièce de 10, la précision en plus.

Aptitudes d'Archère Serpent

Voir Franc Archer (MdJ page 142) ou Tireur hors pair (AdG page 97)

CHASSEUR DE GEANT

« Ma chasse n'aura de cesse que lorsque le dernier d'entre eux mourra »

Häns Jurgenbör, Chasseur.

Prérequis : Chasseur Norse

Les Chasseurs de Géants sont des pisteurs spécialisés dans la traque et l'élimination des géants. Chasser de telle créature est une activité très dangereuse, aussi ces hommes et ces femmes ont tous une bonne raison d'en vouloir à ces monstres.

La plupart d'entres eux ont perdu une personne proche ou ont vu leurs vies détruites à cause des géants des montagnes et veulent leur faire payer le prix de leur malheur dans le sang.

Aptitudes de Chasseur de Géant

Voir Tueur de Géant (AdG page 99)

Le Magicien

LE TISSEUR D'ARCANES

«Recule maudite engeance des ténèbres ! Je suis le feu destructeur sortit tout droit de l'enfer qui ta vu naître »

Salamandre, Bataille du Château noir.

Les magiciens sont les héritiers de la magie arcanique dont ils étudient les aspects à la Guilde des 7 Arcanes. Ils puissent dans la source magique de la déesse Tiamat les essences nécessaires pour tisser leurs sortilèges.
Durant l'Age des ténèbres, les essences magiques furent corrompues et la plupart des mages n'ont pas put maîtriser les flux d'ombres. Parmi eux, les mages de l'école du sang ont tous péris, victime de la corruption des ténèbres. Quand au mage de l'école de la divination, ils ont tous sombré dans la folie. Le savoir de ces deux arcanes fut perdu.
Néanmoins, dans leur recherche de pouvoir les mages découvrirent le secret de l'écume et du vent, gardés depuis plusieurs millénaires par les sorciers elfes et méduse.

Religion

Les mages reconnaissent Tiamat comme étant la source de la magie, mais ils ne lui prêtent aucune reconnaissance religieuse.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Contrôleur. Vous exercez un contrôle par le bais de votre magie qui couvre de larges zones.
Source de pouvoir : Arcanique.
Caractéristiques principales : Intelligence, Sagesse, Dextérité.

Port des armures : étoffe
Maniement des armes : Bâton, dague.
Focalisateur : Baguettes, bâtons, orbes
Bonus en défense : Volonté +2

Points de vie au niveau 1 : 10 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 4
Récupération par jour : 6 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Arcane
Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Arcane, Diplomatie, Exploration, Histoire, Intuition, Nature et Religion.

Aptitudes de classe : Grimoire, magie rituelle, maîtrise de focalisateur arcanique, tours de magie.

APTITUDES DE MAGICIEN

Tous les magiciens partagent ces aptitudes de classe.

GRIMOIRE
Voir le manuel du joueur page 74.

MAGIE RITUELLE
Vous gagnez le talent Lanceur de rituel (voir page 199 du manuel du joueur) en tant que talent supplémentaire qui vous permet de lancer des rituels (voir Chapitre 10 du manuel du joueur).

MAITRISE DE FOCALISATEURS ARCANIQUES
Voir le manuel du joueur page 75 et secrets des arcanes page 72.

TOURS DE MAGIE
Voir le manuel du joueur page 75.

POUVOIRS DE MAGICIEN

Vos pouvoirs magiques font appels à la puissance arcanique que vous avez étudiée à la Guilde des 7 Arcanes.
Vous pouvez choisir vos pouvoirs parmi les arcanes suivants : Magie, Illusion, Enchantement, Feu, Ecume et Vent.

Voir le Chapitre 6 pour plus de détail.

VOIES PARANGONIQUES

DISCIPLE DE LA FLAMME

«Je suis le feu sacrée, la flamme qui brisera l'obscurité de tes Ténèbres, le brasier qui te consumera toi et toutes tes ombres ! »

Sorcha Hellcaster, Archimage du Feu

Prérequis : Eruption de Flamme

Les magiciens spécialisés dans l'Arcane du Feu sont appelés Disciple de la Flamme. Le feu est un élément capricieux et destructeur, il est l'élément primordial d'Ashragorn, le seigneur de la destruction. Sa maîtrise revient aux magiciens les plus stables et les plus entraînés mais même une discipline de fer et une pratique quotidienne ne parviennent pas à dénaturer la passion et la destruction que représente cet élément.

Les Disciple de la flamme sont des magiciens foudroyants et colériques, leurs cœurs sont des brasiers qui ne demandent qu'à exploser et lorsque cela arrive, leurs ennemis sont engloutit dans un mælstrom de feu et de flamme.

Aptitudes de Disciple de la flamme

Voir Chantre de l'Enfer (SdA page 114)

CHEVAUCHEUR DES VENTS

« Le monde vacille sous mon courroux, car je chevauche les orages et porte le vent et la foudre sous mes pas. »

Valtyr le dompteur d'éclair.

Prérequis : Vague de tonnerre ou Pilier orageux

Les Chevaucheur des Vents canalisent la puissance des vents pour les fluctufier en une tempête furieuse. Ces orages arcaniques sont fait de sorts, comme des goûte d'eau d'un cyclone, que les Chevaucheurs des vents peuvent cueillir et diriger comme bon leur semble. Ils naviguent sur ce déluge de magie et y puise la force nécessaire pour accroître la puissance de leurs sorts.

Maîtres des vents et des tourbillons, ces magiciens sont capables d'appeler les esprits élémentaires du ciel pour délivrer de puissantes bourrasques et rafales de vents sur leurs adversaires.

Aptitudes de Chevaucheur des vents

Voir Mage de l'Orage (MdJ page 88)

DOMPTEUR D'ECUME

« Il est vrai que ma peau est froide et que mon cœur est de glace mais laisse moi te montrer la chaleur de ma magie »

Arkassia, Magicienne

Prérequis : Rayon de Givre

Les Dompteur d'écume sont les maîtres du givre et de la glace. L'arcane de l'Ecume est leur domaine de prédilection et les élémentaires d'écume leur serviteurs. En utilisant des mots de pouvoir originels, ils ont appris à améliorer leurs serviteurs convoqués au moyen d'un peu d'essence d'écume primordiale.

Cet apport de puissance hivernale ne se limite pas aux créatures invoquées, leurs peaux ainsi que leur apparence générale ont pris la couleur bleu pâle de la glace et leurs cheveux se transforment petit à petit en fils blancs comme la neige. Leurs flammes arcaniques brûlent d'une pale couleur bleue.

Aptitudes de Dompteur d'écume

Voir Hérault du Gel (SdA page 91)

MAITRE DE LA MAGIE

« Vous me prenez pour un simple érudit croulant sous les livres ? Se sera votre première et votre dernière erreur »

Firbol, Mage de combat

Prérequis : Projectile magique

Les Maîtres de la magie étudient la forme brute de la magie, sa forme arcanique inaltérée par un élément. Ils sont véritablement les héritiers de la magie, ils étudient les rituels occultes qui permettent d'influencer le temps et l'espace, projettent des boules de flammes et incinèrent leurs ennemis.

Aptitudes de Maître de la magie

Voir Mage de combat (MdJ page 87)

ENCHANTEUR

«Prêtez l'oreille et écoutez bien, je suis sûre que vous ne voulez pas rater ça… »

Isabella, enchanteresse

Prérequis : Regard Spectral

Les enchanteurs sont les maîtres de l'arcane de l'enchantement. Lorsqu'ils utilisent leurs sorts, et même lorsqu'ils parlent, les gens s'asseyent et écoutent, captivés par le son hypnotique de leurs mots et fascinés par leurs yeux. Rares sont ceux qui réalise ce qu'ils risquent en croissant le piége de leurs regard ou en se laissant bercer par le son de leurs voix.

Aptitudes d'enchanteur

Voir Envoûteur (SdA page 116) ou Mystique envoûtant (SdA page 119).

ILLUSIONNISTE

« Avez-vous déjà rencontré quelqu'un qui n'était pas là ? »

Maestro

Prérequis : Embuscade Imaginaire ou Décharge fantôme

Comme leurs noms l'indiquent, les Illusionnistes sont des mages spécialisés dans l'arcane de l'Illusion. Ils peuvent disparaître avec une grande rapidité et leur influence sur la perception est considérable.

Ils sont capables de tisser des rêves les plus fous dans lesquels leurs ennemis vont plonger tête baissée sans se soucier de leur propre survie. Ils peuvent disparaître et apparaître instantanément d'un endroit à l'autre.

Aptitudes d'Illusionniste

Voir Mage inaperçu (SdA page 92)

Le Sorcier

LE DOMPTEUR D'ELEMENT

«Vois-tu chevalier, je ne porte pas d'épée ni d'armure et pourtant c'est toi qui rampe devant moi »

Volesprit.

Les sorciers savent canaliser la puissance arcanique qu'ils arrachent à des créatures élémentaires ou infernales. Ils communient avec ces êtres magiques et leurs demandes assistance ou les soumet à leur volonté. La magie brute que leur apportent ces créatures se canalise à travers le corps du sorcier pour être transformé en puissant sortilège.
Les plus puissants sorciers scellent des pactes avec de grande entité pour gagner en connaissance, réputation et force.
Il existe trois forme ce sorcellerie sur Leak, chacune est dirigé par une faction divine : Tiamat, Syl et Sirenia.

Religion

Les sorcières méduses prient Tiamat, leur grande déesse et source de la magie brute. Les sorciers elfes demandent aux esprits de Syl de les aider à canaliser leurs sortilèges, quand aux sombres sorciers de Sirenia, ils utilisent les pouvoirs infernaux pour tisser leurs sorts.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Cogneur. Vos pouvoirs d'attaques sont très puissants et permettent souvent d'affaiblir vos adversaires.
Source de pouvoir : Arcanique.
Caractéristiques principales : Intelligence, Constitution, Charisme.

Port des armures : étoffe, cuir
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, armes simples à distance.
Focalisateur : Baguettes, sceptres, dagues.
Bonus en défense : Réflexe +1, Volonté +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 6 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Arcane, Bluff, Connaissance de la rue, Histoire, Intuition, Larcin et Religion.

Aptitudes de classe : Envoûtement, Tir de proximité, Focalisateur, Pacte occulte, Magie rituelle.

APTITUDES DE SORCIER

Tous les sorciers partagent ces aptitudes de classe.

ENVOUTEMENT
Voir le manuel du joueur page 146.

MAGIE RITUELLE
Vous gagnez le talent Lanceur de rituel (voir page 199 du manuel du joueur) en tant que talent supplémentaire qui vous permet de lancer des rituels (voir Chapitre 10 du manuel du joueur).

PACTE OCCULTE
Voir le manuel du joueur page 146. Le pacte occulte vous donne uniquement droit à la *Faveur pactisé*. Le type de pacte dépend de votre dieu : Féerique (Syl), Infernal (Sirenia) ou Stellaire (Tiamat).

TIR DE PROXIMITE
Voir le manuel du joueur page 147.

FOCALISATEUR
Voir le manuel du joueur page 147.

POUVOIRS DE SORCIER

Vos pouvoirs magiques font appels à la puissance de votre dieu.
Syl : Vent, Enchantement, Illusion.
Tiamat : Ecume, Magie, Enchantement.
Sirenia : Ombre, Mort, Enchantement.
Voir le Chapitre 6 pour plus de détail.

VOIES PARANGONIQUES

SORCIER NOIR

« Pour commencer, je vais te tuer »

Amsdred

Prérequis : Sorcier de Sirenia

Les sorciers noirs sont des ensorceleurs qui ont vendu leur âme à la Reine des Ténèbres. Dans leurs veines coule la malédiction de l'Ombre.

Aptitudes de Sorcier noir

Voir Prophète de la ruine (MdJ page 157) ou Voleur de vie (MdJ page 158).

SORCIERE DU GIVRE

« Ô Tiamat ! Source nourricière de toutes magies, déesse des mondes engloutis ! Ecoute mon appel ! »

Azshana

Prérequis : Méduse

Les sorcières du givre sont les maîtresses de l'écume et des océans. Ce sont toutes des méduses ou des demi-méduses et leur pouvoir sur l'élément aquatique est sans pareil.

Aptitudes de Sorcière du Givre

Voir Hérault du Gel (SdA page 91) ou Mage du Blizzard (SdA page 46).

ENVOUTEUR

« Voilà, calment et en douceur. Voyez comme il est facile de succomber à mon influence. »

Volesprit

Les envoûteurs sont des sorciers spécialisés dans la manipulation des esprits. Ils ont explorés en détail l'art de l'enchantement et de la malédiction.

Aptitudes d'Envoûteur

Voir Envoûteur (SdA page 116) ou Mystique envoûtant (SdA page 119).

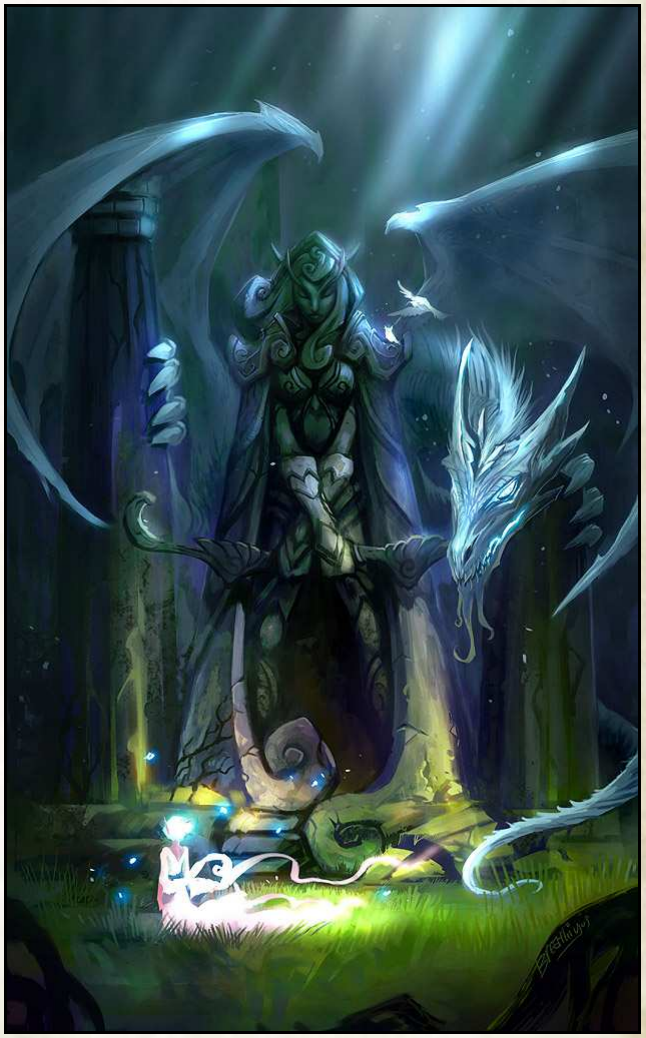
SORCIER DE L'ORAGE

« Je suis le cœur de la tempête, la foudre qui s'abat, l'orage arcanique qui arrachera ce qui te sert de vie »

Molias Thundersong

Prérequis : Elfe

Les sorciers elfes de l'orage sont les maîtres des tempêtes et des éclairs. Ils tirent leurs pouvoirs des vents de Syl et les transformes en cyclone de foudre dévastateur.



Aptitudes de Sorcier de l'orage

Voir Fléau Orageux (SdA page 117).

Le Prêtre

LE MESSAGER DIVIN

«La déesse à parlée et ses larmes vous accompagneront car telle est sa volonté et donc la notre désormais »

Chloé Ashedal, Avatar de Saëris.

Les prêtres sont des meneurs d'homme investis d'un pouvoir divin. Ils terrassent leurs adversaires au moyen de prières magiques, galvanisent et soignent leurs compagnons en invoquant le pouvoir de leur dieu.

Les prêtres prêtent allégeance à un dieu et servent ses intérêts sur Leak. Ces dieux offrent une infime partie de leurs pouvoirs à leurs serviteurs.

Religion

Les prêtres de l'écume vénèrent la douce Saëris, tandis que les sombres chamans orcs du Lycros font de sanglant sacrifice au seigneur Ashragorn. Dans le désert brûlant de Shatam, les astrologues d'Assia lisent l'avenir dans le ciel étoilé alors que dans le nord, les vaillants défenseurs de la Foi de Lynn œuvrent pour reconquérir une terre perdue.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Meneur. Vous dirigez en protégeant vos alliés par vos prières, vos soins et l'utilisation de pouvoirs qui améliorent leurs attaques.
Source de pouvoir : Divine.
Caractéristiques principales : Sagesse, Force, Charisme.

Port des armures : Etoffe, cuir (Almud), peau (Ashragorn), mailles (Lynn)
Maniement des armes : Arme simple de corps à corps, Arme simple à distance.
Focalisateur : Symbole sacré
Bonus en défense : Volonté +2

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 7 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Religion
Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Arcane, Diplomatie, Histoire, Intuition, Religion et Soins.

Aptitudes de classe : Conduit divin, magie rituelle, focalisateur, faveur divine.

APTITUDES DE PRETRE

Tous les prêtres partagent ces aptitudes de classe.

CONDUIT DIVIN
Vous gagnez les conduits divins de votre dieu.
Lynn : Renvoi des morts vivants (MdJ page 118)
Saëris : Compassion du guérisseur (Intervention Divine page 58)
Assia : Chance divine (manuel du joueur page 118)
Ashragorn : Œil d'Ashragorn (Leak)
Almud : Sang du Scorpion (Leak)

MAGIE RITUELLE
Vous gagnez le talent Lanceur de rituel (voir page 199 du manuel du joueur) en tant que talent supplémentaire qui vous permet de lancer des rituels (voir Chapitre 10 du manuel du joueur).

FOCALISATEUR
Voir le manuel du joueur page 119.

FAVEUR DIVINE
Vous gagnez des aptitudes divines en fonction de votre dieu.
Lynn : Mot de Guérison (manuel du joueur p118)
Saëris : Mot de Guérison et Savoir de soigneur (manuel du joueur page 118)
Assia : Seconde chance (Leak)
Ashragorn : Courroux Infernal (Leak)
Almud : Voie des Ombres (Leak)

POUVOIRS DE PRETRE

Chaque prêtre lance leurs sorts en priant. Les pouvoirs sont délivrés celons le domaine d'expertise du dieu.
Lynn : Lumière
Saëris : Enchantement, Ecume et Lumière (Charme et Guérison uniquement)
Assia : Enchantement, Divination et Lumière
Ashragorn : Ombre, Feu et Mort
Almud : Illusion, Mort et Ombre
Voir le Chapitre 6 pour plus de détail.

Aptitudes de classe

Conduit divin : Œil d'Ashragorn — **Aptitude de prêtre**

Méfiez vous de l'œil ...

Rencontre ♦ divine
Action Simple — **Distance** 5
Cible : Un adversaire.
Attaque : Sagesse contre Volonté
Effet : La cible est maudite et subit un malus de -2 en Défense jusqu'à la fin de votre prochain round.

Seconde Chance — **Aptitude de Prêtre**

La déesse Assia accorde sa clairvoyance à ses fidèles.

Rencontre ♦ divine
Interruption immédiate — **Personnelle**
Effet : Lorsqu'une attaque vous touche, vous pouvez forcer l'attaquant à relancer son jet d'attaque. Il devra utiliser son nouveau résultat, même si il est inférieur au premier.

Conduit divin : Sang du scorpion — **Aptitude de prêtre**

Le sang du scorpion brûle les veines de vos adversaires

Rencontre ♦ divine
Action Simple — **Distance** 5
Cible : Un adversaire.
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Effet : La cible subit 4 points de dégât de type *poison* chaque round. Sauvegarde annule.
Niveau 11 : 6 points de dégâts. Sauvegarde annule
Niveau 21 : 8 points de dégâts. Sauvegarde annule.

Courroux Infernal — **Aptitude de Prêtre**

Maudit soit ceux qui s'en prennent aux prêtres du monarque du royaume des morts.

Rencontre ♦ divine
Action mineure — **Personnelle**
Effet : Vous pouvez canaliser votre fureur et bénéficier d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque contre un adversaire qui vous a touché depuis votre dernier tour de jeu. Si votre attaque touche et inflige des dégâts, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts.

Voie des Ombres — **Aptitude de Prêtre**

Les prêtres d'Almud se déplacent à travers les ombres.

Rencontre ♦ divine
Action mineure — **Personnelle**
Effet : Vous pouvez vous téléportez jusqu'à une distance de 10 case.

VOIES PARANGONIQUES

PRETRE DE LA ROSE

« Nul ne peut échapper à la lumière de Lynn »
Sœur Gabrielle de Lyonnesse.

Prérequis : Prêtre de Lynn

Les Prêtres Consacré de Lynn sont les grands dirigeants de la Rose. L'ordre de la Rose est le plus représenté au sein de la Balance. Ses membres forment la quasi totalité des prêtres de Lynn. Leur rôle est de guider les fidèles vers la Lumière.
Le symbole de l'ordre est une rose.

Aptitudes de Prêtre de la Rose

Voir Serviteur Radieux (MdJ page 130)

EXORCISTE DU SACREMENT

« Par ses mots je te libére de l'emprise du démon ! »
Sœur Helena, Exorciste

Prérequis : Prêtre de Lynn

L'ordre du Sacrement à pour rôle d'exorciser les fidèles serviteurs de la Lumière et de consacrer les lieux et les objets saints du culte.
Le symbole de l'ordre est une main blanche.

Aptitudes d'Exorciste du sacrement

Voir Champion consacré (ID page 73)

CHASSEUR DE MORT

« Expire ! »
Johakim Belmont, le Répurgateur

Prérequis : Prêtre de Lynn

L'ordre de la Croix est spécialisé dans la chasse et l'extermination des créatures mort-vivantes. Les membres de l'ordre de la Croix se font appeler « chasseur ». Ils opèrent souvent en petits groupes discrets et évitent souvent la compagnie des autres Ordres du Glaive et de la Balance.
Actuellement, le grand maître de l'ordre est la chasseresse Sélène Belmont. Le symbole de l'Ordre est une croix blanche aux quatre branches égales.

Aptitudes de Chasseur de Mort

Voir Faucheur de mort vivant (ID page 50)

INQUISITEUR DU JUGEMENT

« Parles hérétique ! Et je te promet une mort rapide »
Victor Boley, Inquisiteur

Prérequis : Prêtre de Lynn

L'ordre du Jugement est formé d'Inquisiteur au service de la vérité et de la Lumiére. Leur rôle principal est de traquer et d'exterminer les sorciers et les adorateurs des dieux des Ténèbres.
Le symbole de l'ordre est une balance.

Aptitudes d'Inquisiteur du jugement

Voir Chercheur de vérité (ID page74)

ORACLE D'ASSIA

« Les étoiles nous montrent le chemin »

Jafar Ma'hat

Prérequis : Prêtre d'Assia

Les oracles lisent l'avenir dans les étoiles. Ils sont la voix de la déesse Assia sur la terre. Ces prêtres sont tous extrêmement respecté pour leur sagesse et leur savoir. L'ont dit aussi d'eux qu'ils sont capables de savoir l'heure de la mort des êtres vivants.

Parmi les Astrologues Shatamais, il existe une caste de sorcier appelée les Kheri-heb ou C*hercheur d'étoile*. Ces maîtres astrologues sont en quasi communion avec leur déesse et peuvent prédire l'avenir regardant la position des étoiles. Les Kheri-heb sont tous extrêmement respecté pour leur sagesse et leur savoir. L'ont dit aussi d'eux qu'ils sont capables de voir l'heure de la mort des êtres vivants.

Aptitudes d'Oracle d'Assia

Voir Oracle divin (MdJ page 129)

HERAULT DU DIEU SCORPION

«N'aie crainte mon fils, Almud à besoins de toi…»

Haslir Al'Katar

Prérequis : Prêtre d'Almud

Les Hérault du Dieu Scorpion sont les disciples d'Almud. Depuis la fin de l'Age des Ténèbres, ils ont prit possession des principaux lieux de culte du Plateau de Shatam. L'on raconte beaucoup d'histoire à leur sujet et leurs temples sont remplit de mystère.

Le culte d'Almud prend de plus en plus d'importance à travers le monde, cela est en parti dût à l'Age des Ténèbres. Les rites sanglants du culte sont dissimulés sous le masque de la religion et les prêtres officient dans des temples obscurs gardés par des cultismes fanatiques.

Aptitudes d'Herault du Dieu Scorpion

Voir Voleur de vie (MdJ page 158)
Ignorez la règle sur l'envoutement.

LARME DE SAERIS

«Je suis la parole de la déesse»

Janice Clearhand

Prérequis : Prêtre de Saëris

Les larmes de Saëris sont les prêtres de la déesse Saëris. Ils parcourent les terres de Leak pour apporter soins et bénédiction. Totalement dévoué à leur cause, ils aspirent à soigner tous maux et lutte activement contre les Ténèbres.

Les prêtres de Saëris sont emplie de compassion et n'hésitent pas à se subirent un châtiment à la place des autres et c'est pour cela que ce sont généralement des personnes extrêmement respectées. Leur passage donne souvent lieu à de grand rassemblement ou chacun vient demander l'aide de la déesse. Une Larme de Saëris trouvera toujours une personne à soignée et recevra toujours le gîte et le couvert pour une nuit.

Aptitudes de Larme de Saëris

Voir Faiseur de miracle (ID page 78).

PRETRE D'ASHRAGORN

«LOOOOK'TRAAAAAA »

Hulf Gorehowl

Prérequis : Prêtre Orc d'Ashragorn

Les Prêtres d'Ashragorn sont connut pour leur dévotion complète et totale à l'idéologie de leur sanglant dieu. Certains d'entre eux mènent personnellement les orcs au combat, s'abreuvant de massacre et de gloire. Ces zélotes sont appelés Prêtres de la Guerre. Ces orcs sont de grands orateurs et sont capable de réveiller l'ultime flamme dans l'âme des guerriers tombés.

Au Lycros, les prêtres d'Ashragorn sont extrêmement respectés car ils ont le pouvoir de la mort et du feu. Tous les chefs de tribu ont dans leur entourage un disciple du dieu de la guerre, ils procurent conseil et stratégie. Aller à l'encontre un prêtre d'Ashragorn est un acte terrible car il peut tout simplement refuser la mort à celui qui l'a offensé et le condamné à une existence de mort vivant.

Aptitudes de Prêtre d'Ashragorn

Voir Prêtre de la guerre (MDJ 129)

Le Paladin

LE GLAIVE DE LA JUSTICE

«Je tombe aujourd'hui mais une rose viendra et brandira l'étendard de la lumière et ce jour là nous revivrons tous à travers elle. A jamais, pour l'éternité… »

Dernière parole de Tyrael au Seigneur Valmort.

Les paladins sont des guerriers indomptables et droits qui mettent leur talent au service de la Lumière. Ils fondent sur leurs ennemis investis d'une autorité divine, raniment le courage de leurs compagnons et rayonnent d'une espérance inextinguible. Sur le champ de bataille ils sont transfigurés et constituent des modèles exemplaires des préceptes divins.

Ces chevaliers sont les serviteurs inflexibles de la lumière et le gardien de l'église du Haut Père. Ils sont le bras armé du Glaive et de la Balance

Religion

Les paladins prient les dieux de la lumière Lynn et Tyrel.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Protecteur. Vous êtes extrêmement résistant, avec de nombreux points de vie et la capacité de porter les armures les plus lourdes.
Source de pouvoir : Divine
Caractéristiques principales : Force, Charisme et Sagesse.

Port des armures : étoffe, cuir, peau, mailles, écailles, harnois ; bouclier léger et bouclier lourd.
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, armes simple à distance, armes de guerre de corps à corps.
Bonus en défense : Volonté +1, Vigueur +1 et Réflexe +1

Points de vie au niveau 1 : 15 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 6
Récupération par jour : 10 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Religion
Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Diplomatie, Endurance, Histoire, Intimidation, Intuition, Religion et Soins.

Aptitudes de classe : Conduit divin, défi divin, vertu divine.

APTITUDES DE PALADIN

Tous les paladins partagent ces aptitudes de classe.

CONDUIT DIVIN
Voir le manuel du joueur page 105.

DEFI DIVIN
Voir le manuel du joueur page 105.

VERTU DIVINE
Choisissez l'un des avantages suivants :
Imposition des mains (manuel du joueur page 105)
Serment ardent (intervention divine page 32)
Toucher de la vertu (intervention divine page 32).

POUVOIRS DE PALADIN

Voir le Manuel du joueur page 106
Voir Intervention Divine page 33

VOIES PARANGONIQUES

GLAIVE DE TYREL

« Tes artifices sont sans effet sur moi, servante de l'Ombre ! »

Maître Bormine Karirne.

Les Glaives de Tyrel sont les plus grands chevaliers de l'Ordre de l'Epée. L'Epée est l'ordre le plus important parmi les forces du Glaive, ses membres se trouvent dans toutes les places fortes mais aussi les temples de la Lumière.
Le symbole de l'ordre est une épée

Aptitudes de Glaive de Tyrel

Voir Champion de L'ordre (MdJ page 114) ou Justicier (MdJ page 116)

CHASSEUR DE MORT

« Expire ! »

Johakim Belmont, le Répurgateur

L'ordre de la Croix est spécialisé dans la chasse et l'extermination des créatures mort-vivantes. Les membres de l'ordre de la Croix se font appeler « chasseur ». Ils opèrent souvent en petits groupes discrets et évitent souvent la compagnie des autres Ordres du Glaive et de la Balance.

Actuellement, le grand maître de l'ordre est la chasseresse Sélène Belmont. Le symbole de l'Ordre est une croix blanche aux quatre branches égales.

Aptitudes de Chasseur de Mort

Voir Faucheur de mort vivant (ID page 50)

CHEVALIER DU CALICE

« Tyrel guide mon bras »

Gurtol Silverhelm, Chevalier du Calice

Prérequis : Serment Ardent

Les Chevalier de l'ordre du Calice sont spécialisés dans l'extermination des démons. De par la nature très dangereuse de leur rôle, seul les plus vaillants et les plus zélé des chevaliers du Glaive peuvent prétendre un jour servir dans l'ordre du Calice.
Le symbole de l'ordre est un Calice d'or.

Aptitudes de Chevalier du Calice

Voir Chevalier du calice (ID page 47) ou Tueur de démon (ID page 54)

DEFENSEUR DE LA LUMIERE

« La foi est mon bouclier »

Hans Willem, Protecteur de Tyrel

L'ordre de la Lumière est chargé de la protection des lieux sacrés de l'ordre du Glaive et de la Balance. Ils protéges les temples et les églises de Lynn et Tyrel. Ils sont également responsables de la protection des hauts dignitaires de l'ordre. Le symbole de l'ordre est une flamme rouge.

Aptitudes de Défenseur de la lumière

Voir Garde Gris (ID page 52)

HOSPITALIER DU BOUCLIER

« Ne vous inquiétez plus, je suis là »

Messire Francis de Jumont.

Prérequis : Imposition des mains

L'ordre du Bouclier est un ordre hospitalier dont la mission est de protéger et soigner. C'est l'Ordre le plus populaire du Glaive et de la Balance, ses membres voyagent souvent et apportent soins et bénédictions. Le Symbole de l'ordre est un bouclier.

Aptitudes d'Hospitalier du bouclier

Voir Hospitalier (MdJ page 115) ou Chevalier du bouclier (ID page 45).

Le Druide

LE GARDIEN DE LA NATURE

«Alors son sang se déversa sur l'autel de Ragnar et la pierre se rappela de son héritage car telle est son pouvoir […] Et là je vis celle qui viendra réclamer la couronne de fer, celle qui marche dans les pas de l'hiver et du grand loup blanc, celle qui mènera son peuple vers son destin. »

La Reine sans Couronne, légende d'Asgard.

Les druides sont les prêtres des dieux de la terre que sont Ragnar et Myaël. Ils sont les défenseurs et les gardiens de la nature sous toutes ses formes aussi bien animales que végétales. Dans les peuples barbares, leurs autorités sont sans égale car ils peuvent interpréter la volonté des dieux et faire abattre le courroux naturel sur leurs ennemis.

Les druides sont les gardiens des traditions ancestrales, leurs pouvoirs leur permettent de prendre l'apparence d'animaux sauvages pour se battre, se déplacer ou se nourrir. Les druides préfèrent vivrent dans les étendus sauvages et vierges, ont les rencontres le plus souvent dans les Contrées Sauvages du Lycros, les Terres Glacées de Stormberg et la Forêt d'Aspen.

Religion

Les druides prient les dieux de la nature, Ragnar et Myaël. La classe de druide n'offre pas les mêmes pouvoirs en fonction du dieu.

PROFIL DE DRUIDE DE RAGNAR

Rôle : Contrôleur. Vous protégez vos compagnons et améliorer leur chance de réussite grâce à votre magie
Source de pouvoir : Primale
Caractéristique principales : Dextérité, Sagesse et Constitution.

Port des armures : étoffe, cuir, peau
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, armes simple à distance
Bonus en défense : Volonté +1 et Réflexe +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 7 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Nature
Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétence de classe : Arcanes, Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Histoire, Intuition, Perception, Religion et Soins.

Aptitudes de classe : Aspect primal, harmonie de la nature, métamorphose animale, magie rituelle.

APTITUDES DE DRUIDE DE RAGNAR

Tous les druides de Ragnar partagent ces aptitudes de classe.

ASPECT PRIMAL
La culture druidique enseigne l'existence de la Bête primordiale, l'esprit originel des nobles prédateurs de ce monde.
Choisissez l'un des effets suivants :
Aspect de l'Ours : Voir *Gardien primal* dans le Manuel du Joueur 2 page 67
Aspect du Loup : Voir *Prédateur primal* dans le Manuel du Joueur 2 page 67
Aspect du Corbeau : Voir *Nuée primale* dans le Force de la Nature page 36

METAMORPHOSE ANIMALE
Voir page 67 du manuel du joueur 2.

MAGIE RITUELLE
Vous gagnez le talent Lanceur de rituel (voir page 199 du manuel du joueur) en tant que talent supplémentaire qui vous permet de lancer des rituels (voir Chapitre 10 du manuel du joueur). Vous possédez deux gravures qui contiennent deux rituels que vous maîtrisez : Messager animal et un autre rituel de niveau 1 de votre choix.

POUVOIRS DE DRUIDE DE RAGNAR

Voir le Manuel du joueur 2 page 68
Voir Force de la nature page 38

PROFIL DE DRUIDE DE MYAËL

Rôle : Meneur. Vous protégez vos compagnons grâce à votre magie.
Source de pouvoir : Primale
Caractéristiques principales : Constitution, Sagesse et Intelligence

Port des armures : étoffe, cuir
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, pique
Focalisateur : Totem
Bonus en défense : Volonté +1 et Vigueur +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 7 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Nature
Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans cette liste :
Compétence de classe : Arcanes, Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Histoire, Intuition, Perception, Religion et Soins.

Aptitudes de classe : Compagnon spirituel, guérison spirituelle, communication avec les esprits, magie rituelle.

APTITUDES DE DRUIDE DE MYAËL

Tous les druides de Myaël partagent ces aptitudes de classe.

COMPAGNON SPIRITUEL

Les druides partagent un lien étroit avec la nature sauvage, ils peuvent entrer en communion avec les esprits sylvestres pour puiser une partie de leurs pouvoirs.
Choisissez l'un des effets suivants :
Esprit de l'ours : Voir *Esprit protecteur* dans le Manuel du Joueur 2 page 137
Esprit du loup : Voir *Esprit prédateur* dans le Manuel du Joueur 2 page 137
Esprit du corbeau : Voir *Esprit du guetteur* dans le Force de la Nature page 92
Esprit de la nature : Voir *Esprit du messager des mondes* dans le Force de la Nature page 93

GUERISON SPIRITUELLE

Voir le manuel du joueur 2 page 137.

COMMUNICATION AVEC LES ESPRITS

Voir le manuel du joueur 2 page 137.

MAGIE RITUELLE

Vous gagnez le talent Lanceur de rituel (voir page 199 du manuel du joueur) en tant que talent supplémentaire qui vous permet de lancer des rituels (voir Chapitre 10 du manuel du joueur). Vous possédez deux gravures qui contiennent deux rituels que vous maîtrisez : Messager animal et un autre rituel de niveau 1 de votre choix.

POUVOIRS DE DRUIDE DE MYAËL

Voir le Manuel du joueur 2 page 139
Voir Force de la nature page 38

VOIES PARANGONIQUES

GARDIEN DE LA FORET

« La nature se souviendra de vous, elle se souvient toujours »

Kaedel Wildleaf

Les gardiens de la forêt sont les druides protecteurs de la nature. Ils ont créé un lien avec les créatures végétal et utilise leur pouvoir pour guérir et aider leurs alliés en danger.

Aptitudes de Gardien de la forêt

Druide de Ragnar : Gardien du portail de vie (MdJ2 page 80)
Druide de Myaël : Voir Grand ancien (FdN page 110) ou Guerrier du printemps (FdN page 111)

DRUIDE OURS

« Je ne vous laisserais pas souiller la nature sauvage ! »

Mahlf Osbërg

Les druides ours sont les protecteurs de la nature sauvage. Ils entretiennent un lien étroit avec les animaux qui voient en eux de grands gardiens primaux. Au combat un druide ours pourra appeler à lui la force des esprits sauvages naturels pour ses ennemis.

Aptitudes de Druide Ours

Druide de Ragnar : Voir Convocateur primal (FdN 2 page 54) ou Seigneur de la meute (FdN page 58)
Druide de Myaël : Voir Shaman Ours (MdJ 2 page 153)

MAÎTRE DES VENTS

« Je suis les yeux de cette forêt étranger, tout ce qui passe en ces lieux ne peut pas échapper à ma vigilance »

Nyrmalha Stormraven

Prés-requis : Aspect du Corbeau ou Esprit du Corbeau

Les maîtres des vents, souvent appelés guetteur, sont des druides corbeau ayant pour rôle de surveiller les lieux naturels depuis le ciel. Au combat ils fondent sur leurs ennemis avec la vitesse et la fulgurance de l'aigle.

Aptitudes de Maître des vents

Druide de Ragnar : Voir Maître des cieux (MdJ 2 page 82).
Druide de Myaël : Voir Aigle au regard perçant (FdN page 107) ou Disciple des vents (FdN page 108).

PREDATEUR PRIMAL

« Que la chasse commence… »

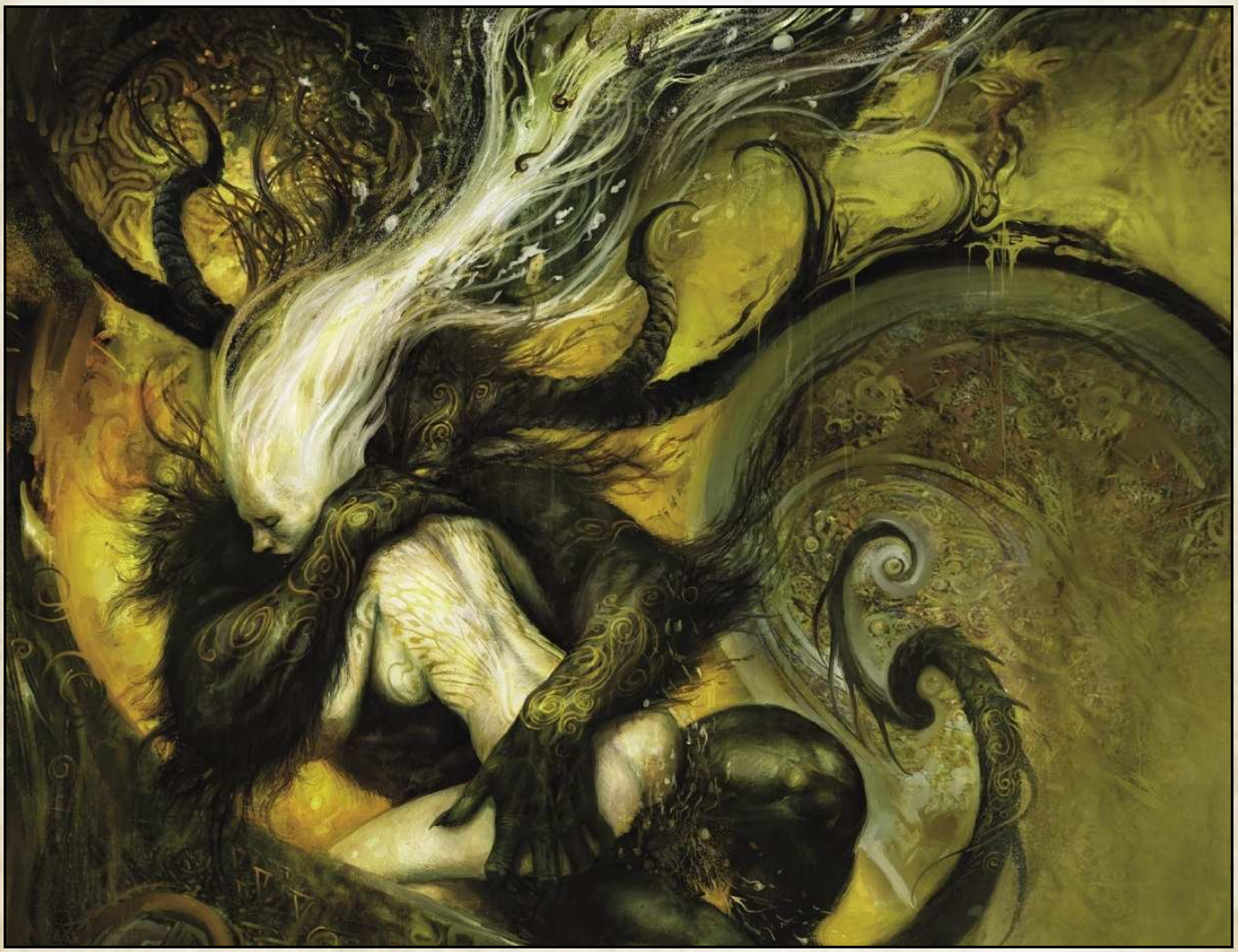
Gindal Wildfury

Prés-requis : Aspect du Loup ou Esprit du Loup

Les prédateurs primaux sont des druides sauvages qui utilisent leurs pouvoirs de transformation pour se rapprocher de plus en plus du stade animal. Ils peuvent traquer leur proie durant de longue journée avant de fondre sur eux avec toute la rage propre à leur condition bestiale.

Aptitudes de Prédateur Primal

Druide de Ragnar : Traqueur de la Lune de Sang (MdJ 2 page 83).
Druide de Myaël : Voir Panthère Fantôme (MdJ 2 page 152)



Le Barde

LE CONTEUR DE LEGENDE

«Le sang des batailles est l'encre de nos annales, les soldats meurent mais les souvenirs restes.»

Devise des Mercenaires.

Les bardes chantent et content les exploits des grands héros. De leurs chansons naissent les légendes, ils sont les gardiens de l'histoire.
Ils sont généralement de très bon compagnon d'aventure, leurs connaissances sont très grandes et leurs sortilèges permettent bien souvent de sortir de situation difficile. Ils sont versés dans l'arcane de l'Enchantement, des Vents et de l'Illusion.

Les bardes sont des touches à tout, des voyageurs, des roublards ou les trois à la fois qui utilisent leur musique ou leur belle parole pour arriver à leur fin. Ils sont bien souvent mystérieux et énigmatique, mais c'est en grande parti grâce à eux que vivent et subsiste les héros.

Religion

Les bardes prient essentiellement Tarik.

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : Meneur. Vous encouragez vos compagnons grâce à votre musique ou votre inspiration.
Source de pouvoir : Arcane.
Caractéristiques principales : Constitution, Charisme et Intelligence.

Port des armures : étoffe, cuir, peau, maille : bouclier léger
Maniement des armes : Armes simples de corps à corps, arme simple à distance, arme de guerre à distance, épée courte, épée longue et cimeterre.
Focalisateur : Baguette, instrument de musique
Bonus en défense : Volonté +1 et Réflexe +1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constit.
Points de vie par niveau : 5
Récupération par jour : 7 + Mod. de Constitution

Formation de compétences : Arcane
Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires au choix cette liste :
Compétence de classe : Acrobatie, Arcane, Athlétisme, Bluff, Connaissance de la rue, Diplomatie, Exploration, Histoire, Intimidation, Intuition, Nature, Perception, Religion et Soins.

Aptitudes de classe : Chant apaisant, formation de barde, multiclassage versatile, paroles d'amitié, paroles de majesté, savoir-faire polyvalent, vertu des bardes.

APTITUDES DE BARDE

Tous les bardes partagent ces aptitudes de classe.

CHANT APAISANT
Voir page 51 du manuel du joueur 2.

FORMATION DE BARDE
Voir page 51 du manuel du joueur 2.

MLTICLASSAGE VERSATILE
Voir page 51 du manuel du joueur 2.

PAROLE D'AMITIE
Voir page 51 du manuel du joueur 2.

PAROLE DE MAJESTE
Voir page 51 du manuel du joueur 2.

SAVOIR-FAIRE POLYVALENT
Voir page 51 du manuel du joueur 2.

VERTU DES BARDES
Choisissez l'un des avantages suivants :
Vertu de vaillance (manuel du joueur 2 page 51)
Vertu de ruse (manuel du joueur 2 page 51)
Vertu de prescience (secrets des arcanes page 6)

POUVOIRS DE BARDE

Voir le Manuel du joueur 2 page 52
Voir Secret des arcanes page 6

VOIES PARANGONIQUES

CHANTEUR DE GUERRE

« RAGNAAAR AHOU AHOU AHOU !! »

Jurgüll, Skald Sessaire

Prérequis : Vertu de vaillance

Les chanteurs de guerre sont les faiseurs de héros. Ils arpentent les champs de bataille pour hurler les actes héroïques des guerriers de jadis.

Aptitudes du Chanteur de guerre

Voir Chantre de guerre (MdJ2 page 62).

BARATINEUR PERFIDE

« Mais bien sur que je sais ou se trouve le Temple de Tiamat, j'ai déjà eu l'occasion d'admirer ses gravures sur pierre. Pardon ? Si je sais nager ? Qu'elle est le rapport ? »

Jack Moineau, marin

Prérequis : Vertu de ruse

Les Baratineurs sont des bardes qui excellent dans l'exagération, la désinformation et le mensonge. Ce sont des maîtres de l'illusion et de la tromperie.

Aptitudes du Baratineur Perfide

Voir Baratineur Perfide (SdA page 19).

CONTEUR DE LEGENDE

« Sache, ô prince, qu'entre les années où les océans engloutirent le Royaume de Targos et ses palais mordorés et l'avènement des Ténèbres, il y eut un Âge de Rêve [..] Laissez-moi-vous conter ces temps de grande aventure »

Introduction du Livre des Immortels

Les conteurs de légende sont le centre de toutes les attentions, ils composent des vers et écrivent des chansons qui deviendront célèbres. Leur réputation n'est plus à faire et la plupart d'entre eux parcourent les terres pour dispenser l'histoire de Leak.

Aptitudes du Conteur de légende

Voir Disciple des Sept (MdJ2 page 63).

Les Voies Epiques

AGENT DIVIN

« La lame du seigneur Griffith était rapide et visa le cœur vulnérable de la Rose Blanche. C'est alors que Sif, dans un élan héroïque, se jeta en avant et offrit son corps à l'épée du Faucon noir. Aujourd'hui encore, le sang du Lion de Borengard orne l'étendard de la Compagnie que Chérie brandissait ce jour là. »

Extrait des Annales de la Compagnie du Faucon

Prés-requis: Niveau 21

Les agents divins sont les pions du grand l'échiquier céleste sur lequel se joue la lutte entre les dieux. Ce sont des quêteurs qui accomplissent, inconsciemment ou non, la volonté des dieux, des héros dont le destin se dévoile peu à peu.
Leurs implications et leurs influences sur l'élément du monde servent toujours une destiné divine.

Aptitudes d'Agent divin

Tous les agents divins ont les aptitudes suivantes :
Faveur divine (niveau 21) : Une fois par jour, vous pouvez refaire un jet de d20 (attaque, sauvegarde, compétence ou test de caractéristique).
Guide divin (niveau 24) : Lors de la première utilisation en combat d'un pouvoir de rencontre ou quotidien, si vous obtenez 18 ou plus sur votre jet de d20, le pouvoir en question n'est pas dépensé.
Protection divine (niveau 30) : Une fois par jour, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez ajouter à toutes vos défenses un bonus égal au modificateur de votre caractéristique la plus élevée.

Pouvoir d'Agent divin

Sauvegarde divine	**Agent divin Utilitaire 26**
Vous avez encore beaucoup de chose à accomplir	
Quotidien ♦ Guérison	
Réaction	**Personnelle**
Déclencheur : Vous effectuez un test de sauvegarde	
Effet : Vous réussissez automatiquement votre test de sauvegarde	

AVATAR

« Je suis Johani Fisk, la Rose Blanche, et tant qu'un souffle de vie habitera mon corps je m'opposerais à toi Hérault des Ténèbres ! Je suis restée trop longtemps aveugle à la misère, sourde aux cris de souffrance, je me suis enfermée dans mon propre égoïsme. Debout soldat ! Ceci sera mon dernier ordre, suivez moi et je vous promets l'éternité ! »

Johani Fisk, Avatar de Tyrel

Prés-requis: Niveau 21

Les avatars sont les représentants des dieux sur Leak. Il n'existe qu'un seul avatar par dieu. Immortel et puissant, ils écrivent l'histoire et accomplisse la volonté divine.
Chaque avatar porte un artefact qui fait de lui un être quasi-divin parmi les hommes. Cet objet est une partie de l'essence divine de son dieu et est véritablement la marque de l'immortalité.
Lorsqu'un avatar meurt, l'artefact va rejoindre son plan d'origine en attendant la venue du nouvel élu.
Seuls les dieux choisissent leur avatar, personne ne peut prétendre au titre de l'immortalité à leur place.

Aptitudes d'Avatar

Tous les avatars ont les aptitudes suivantes :
Etincelle divine (niveau 21) : Augmentez deux valeurs de caractéristique de votre choix de 2.
Le temps n'a plus d'effet sur vous.
Rétablissement divin (niveau 24) : Lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins) pour la première fois de la journée, vous en regagnez un nombre égal à la moitié de vos points de vie maximums.
Miracle divin (niveau 30) : Lorsque vous utilisez votre dernier pouvoir de rencontre, vous regagnez immédiatement l'usage de l'un d'entre eux.

Pouvoir d'Avatar

Voir Intervention divine page 154.

Dieu	Pouvoir d'avatar
Lynn	Equilibre céleste
Tyrel	Ailes enveloppantes
Assia	Prescience exacte
Tiamat	Hautes arcanes
Soledango	La liberté c'est la vie
Saëris	Equilibre céleste
Myaël	Forge de la création
Ragnar	Elan sauvage
Syl	Elan sauvage
Tarik	Hymne au progrés
Ashragorn	Duel de force
Krummrul	Duel de force
Sirenia	Cornes de la lune
Almud	La mort est imminente

Voici la liste des Voies Epiques disponible dans Leak

Voie Epique	Prés-requis	Divinité	Livre
Héros éternel	Guerrier	Krum	Manuel du joueur 2 page 172
Soldat d'Adamantine	Guerrier		Art de la Guerre page 158
Général de légende	Maître de guerre		Art de la Guerre page 152
Maître Stratége	Maître de guerre		Art de la Guerre page 154
Fureur de la Nature sauvage	Barbare		Force de la Nature page 153
Capitaine de Légende	Pirate		Art de laGuerre page 152
Mystificateur Invétéré	Voleur		Manuel du joueur page 174
Parfait Assassin	Voleur	Almud	Art de laGuerre page 155
Déicide	Voleur ou Rodeur		Art de laGuerre page 151
Seigneur des bêtes	Rodeur, maîtrise des bêtes		Art de laGuerre page 157
Avatar primal	Druide		Manuel du joueur 2 page 170
Bête souveraine	Druide	Ragnar	Force Nature page 149
Gardien de l'arbre monde	Druide	Myaël	Force Nature page 154
Archimage	Mage		Manuel du joueur page 173
Gardien du savoir	Mage		Manuel du joueur 2 page 171
Sage	Mage		Secret des Arcanes page 148
Seigneur féérique	Sorcier, Elfe	Syl	Secret des Arcanes page 150
Archiliche	Sorcier	Sirenia	Secret des Arcanes page 142
Messager de la désolation	Sorcier	Sirenia	Manuel du joueur 2 page 173
Magistére	Sorcier, Méduse	Tiamat	Secret des Arcanes page 146
Vénérable	Prêtre	Lynn	Manuel du joueur 2 page 174
Vénérable	Prêtre	Assia	Manuel du joueur 2 page 174
Avatar de Vie	Prêtre	Saëris	Intervention divine page 151
Avatar de justice	Paladin	Tyrel	Intervention divine page 146
Voix du destin	Barde	Tarik	Manuel du joueur 2 page 175

Land of Immortals

Hear the silence of the winds making your own destiny
go and face the mirror of their sin
Only brave hearts found the way breaking all the dragon's spell
cross the Leak's glade with heart in hand

Land of immortals I wait for my day
to reach the wisdom of your stone, the rage of your flame
Land of immortals you must belong to me
to ride the storm of your skies, the infinity of your seas

And between Ahmerian's hills near the ancient ruins of Boren
you will face the trick of the old dwarf
To obtain the thirt key you have to cross the bloody sea
where the thirst of Tiamat never ends

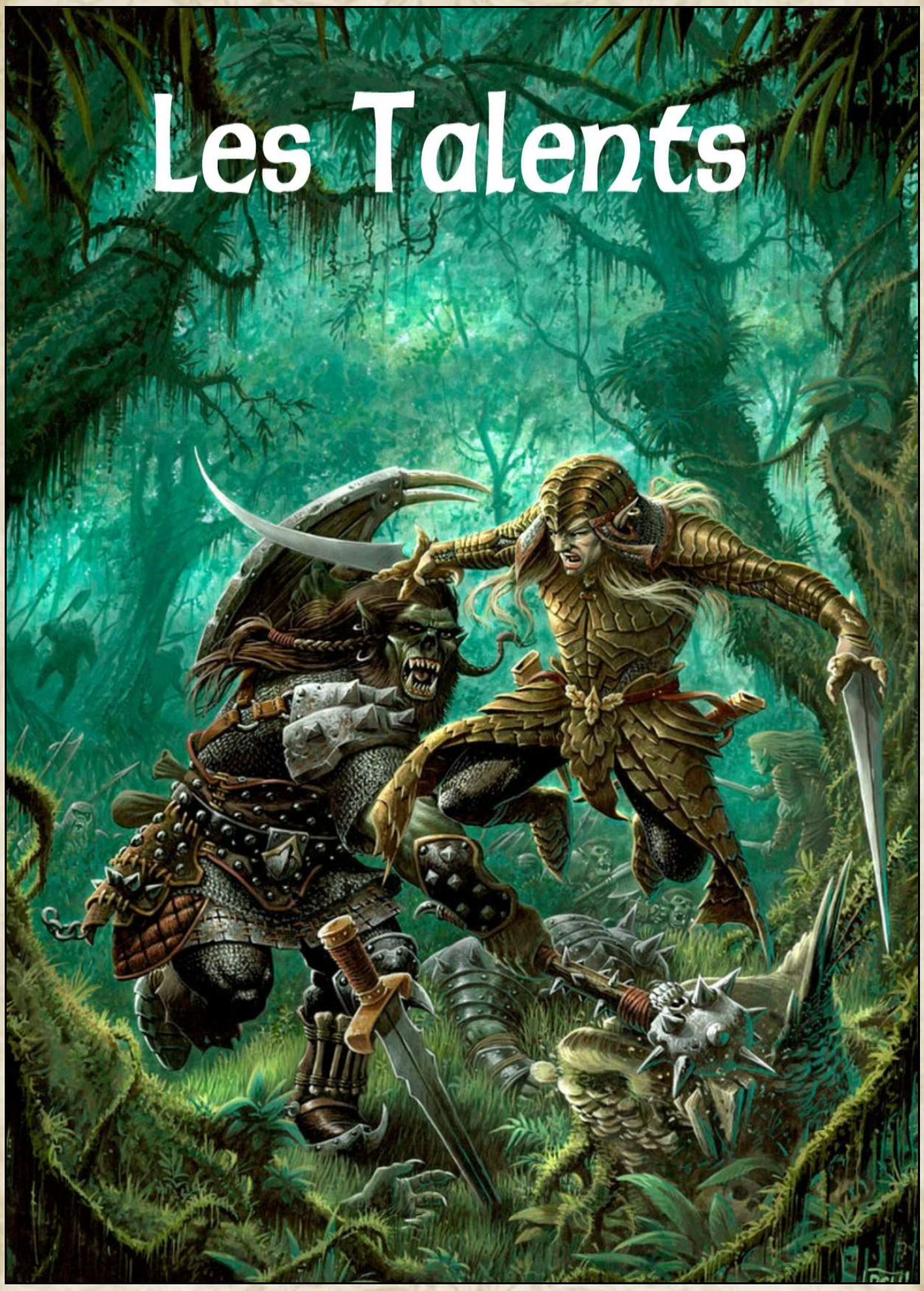
Land of immortals I wait for my day
to reach the wisdom of your stone, the rage of your flame
Land of immortals you must belong to me
to ride the storm of your skies, the infinity of your seas

Holy force of wisdom spread through all the air
I shall breathe you forever to end this epic holy quest
My way will be hard but I would do all
to reach the valleys where true heroes ride
beyond the immortal gates

Land of immortals I wait for my day
to reach the wisdom of your stone, the rage of your flame
Land of immortals you must belong to me
to ride the storm of your skies, the infinity of your seas

Le Chant des Immortels

Les Talents



Les Talents

CHOISIR SES TALENTS

Les talents représentent les facultés de votre personnage. Plus vous gagnez de niveau et plus vous en apprenez. Les talents vous permettent de réagir face aux dangers, de réaliser des passes d'arme particulière, de modeler un sortilège avec des arcanes particulieres etc.

Les talents sont classés par type (combat, magie et généraux), par classe et par race. Bien que quiconque puisse prendre les talents de combat, de magie et généraux, les talents de classes et de race ne sont, bien évidemment, accessibles qu'aux personnages issus de ces classes et races en question.

La plupart des talents sont décrit dans les manuels officiels de la gamme Donjons et Dragons 4 mais certains d'entres eux possède une description dans ce livre.

PRES-REQUIS

Certains talents possèdent des prés requis, vous devez remplir les conditions indiquées avant de le choisir. Si votre personnage perd définitivement l'une de ces conditions alors le talent est également perdu jusqu'à qu'il remplisse à nouveau les conditions. Dans ce cas, le personnage récupère immédiatement le talent gratuitement.

Les Talents Héroiques

Talent de combat	Prés-requis	Description	Livre
Agilité défensive	-	+2 à la CA contre les attaques d'opportunité	MDJ
Arme en main	Dex 13	Dégaine une arme avec une action d'attaque, +2 à l'init	MDJ
Armes de prédilection	-	+1 aux dégâts avec les armes du groupe choisi	MDJ
Attaque en puissance	For 15	+2 aux dégâts contre -2 en attaque	MDJ
Attaque réflexes	Dex 13	+1 aux attaques d'opportunité	MDJ
Charge puissante	For 13	+2 aux dégâts et aux bousculades suite à une charge	MDJ
Combat à deux armes	Dex 13	+1 aux dégâts de corps à corps avec 2 armes	MDJ
Défense à deux armes	Combat à deux armes	+1 en CA et en Réflexe avec une arme dans chaque main	MDJ
Combat monté	-	Vous cédez aux capacités spéciales de votre monture	MDJ
Fine lame	Dex 15	+1 aux attaques avec armes légères + avantage combat	MDJ
Lame opportuniste	For 13, Dex 13	+2 aux attaques d'opportunité avec des armes de cac	MDJ
Lancer lointain	For 13	La portée des armes de jets augmente de 2 cases	MDJ
Maniement d'arme	-	Formation aux armes de votre choix	MDJ
Maniement bouclier léger	For 13	Formations aux boucliers légers	MDJ
Maniement bouclier lourd	Maniement bouclier léger	Formation aux boucliers lourds	MDJ
Port d'armure (cuir)	-	Formation au port des armures de cuir	MDJ
Port d'armure (peau)	For 13, Con 13, Armure (cuir)	Formation au port des armures de peau	MDJ
Port d'armure (mailles)	For 13, Con 13, Armure (peau)	Formation au port des armures de mailles	MDJ
Port d'armure (écaille)	For 13, Con 13, Armure (mailles)	Formation au port des armures d'écailles	MDJ
Port d'armure (harnois)	For 15, Con 15, Armure (écaille)	Formation au port des harnois	MDJ
Tir lointain	Dex 13	La portée des armes à projectile augmente de 5 cases	MDJ
Liberté martiale	Sag 13, Formation Endurance	+5 aus JS contre l'immobilisation et ralenti	AdG
Vivacité martiale	Dex 15, Gue, MdG, Rod, Vol	+2 Init, Décalage rapide au 1er tour de jeu	AdG
Avantage de loin	-	Bénéficiez d'un avantage de cb contre cible en tenaille	MDJ2
Bousculade supérieure	For 13, Con 13	+4 aux attaques de bousculade	MDJ2
Etreinte améliorée	For 13	+4 aux attaques d'etreinte	MDJ2
Expertise aux armes	-	+1 en attaque avec un groupe d'arme choisi	MDJ2
Charge Téméraire	Barbare, Guerrier, Rodeur	-2 à la CA en échange de +1 à l'attaque en chargeant	FdN
Rechargement rapide	-	Recharge une arbaléte en action libre au lieu de mineure	MDJ2
Talent magique	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Blizzard brulant	Int 13, Sag 13	+1 aux dégâts de type Ecume	MDJ
Fureur noire	Cha 13, Sag 13	+1 aux dégâts de type Ombre et Mort	MDJ
Feu astral	Int 13, Cha 13	+1 aux dégâts de type Feu	MDJ
Tempête déchainée	Dex 13, Cha 13	+1 aux dégâts de type Vent	MDJ
Lanceur de rituel	Formation Arcane ou Religion	Vous maîtrisez et accomplissez des rituels	MDJ
Espert en rituel	Lanceur de rituel	+2 aux tests de compétences lors des rituels	MDJ2
Flamme Jaillissante	-	Dégât sup contre une cible ayant une resistance au feu	MDJ2
Expertise des focalisateurs	-	+1 en attaque avec un type de focalisateur	MDJ2
Explosion coordonée	-	+1 en attaque avec pouvoir de zone si allié dans la zone	MDJ2
Talent généraux	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Apprentissage	-	Gagne une formation avec une compétence	MDJ
Compétence de prédilection	Compétence acquise	+3 aux tests de la compétence choisie	MDJ
Evasion	Formation en acrobatie	+2 en acrobatie, Dégage d'une étreinte en action mineure	MDJ
Grimpeur confiant	Formation en Athlétisme	+1 en athlétisme, Vous escaladez à hauteur de votre VD	MDJ
Initiative supérieure	-	+4 aux tests d'initiative	MDJ
Robustesse	-	Gagne 5 points de vie par échelon de jeu	MDJ
Sauteur en longueur	Formation en Athlétisme	+1 en athlétisme, Effectue des sauts comme avec élan	MDJ
Sprinter	Con 13	+2 en VD lorsque vous chargez ou courez	MDJ
Tenace	-	Augmente le nombre de récupération de 2	MDJ

Touche à tout	Int 13	+2 aux tests de compétence sans formation	MDJ
Vigilance	-	Pas d'avantage de combat en surprise, +2 en perception	MDJ
Repit calculé	-	Un second souffle ou une défense donne une sauvegarde	MDJ2
Medecin de combat	Formation en Soins	Stabilise les mourrants en action mineure, +2 en Soins	MDJ2
Boussole intérieure	Formation Exploration ou Nature	Lance deux dé pour les tests d'Exploration et Nature	FdN
Connaissance de la nature	Formation Endurance ou Nature	Lance deux dé pour les tests d'Endurance et Nature	FdN
Empathie animale	Formation en Nature	+2 en Nature, remplace Intuition par Nature avec animaux	FdN
Peau des tués	Port d'armure (Peau)	Bonus en Intimidation égal aux bonus d'altération armure	FdN
Sage Sauvage	Formation en Nature	+5 eux tests de connaissance Nature, gagne 1 Rituel	FdN
Sage Arcanique	Formation en Arcane	+5 eux tests de connaissance Arcane gagne 1 Rituel	Leak
Sage Religieux	Formation en Religion	+5 eux tests de connaissance Religion, gagne 1 Rituel	Leak
Maïtrise de compétence	Formation dans 2 compétences	Gagne 1 succé sup au cours des défis de compétences	Leak
Talent de Guerrier	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Bouclier intempestif	Sag 15	La cible touchée par attaque d'opportunité a -2 en attaque	MDJ
Choc de bouclier	-	Pousse de 1 case la cible d'une attaque de défi en combat	MDJ
Défi énergique	Con 15	Ajoute mod. Constitution aux dégâts des att. d'opportunité	MDJ
Assaut de groupe	-	Les alliés gagnent +1 dégât contre votre cible marquée	AdG
Cerner l'adversaire	Sag 15	+2 Defense contre cible touchée par un coup critique	AdG
Charge inattendue	Dex 17	+1[A] pour les charges à l'arme légére ou à la lance	AdG
Confiance du vainqueur	Con 15	+2 eux JS après avoir fait tomber un adversaire à 0 PV	AdG
Coup vicieux	Méduse	+4 au cac contre un adversaire surpris	AdG
Défense au bouclier	Sag 13	+1 en CA et en Ref quand un pouvoir de bouclier touche	AdG
Défense de biais	Humain, défi en combat	Les alliés adjacents gagnent +1 Def contre cible marquée	AdG
Défi appuyé	Nain, défi en combat	Bonus aux attaques de base de cac égal à la Sagesse	AdG
Elan d'Hast	Dex 15, Sag 15	Ennemi poussé avec une arme d'hast se retrouve à terre	AdG
Entaille profonde	Con 15	-2 au Js contre les dégâts continus	AdG
Laisse acier	Dex 15	Avec un fléau vous faite glisser un adversaire à terre	AdG
Lame du moissoneur	Dex 15	Décaler en action mineure après avoir térrassé un ennemi	AdG
Lame féérique	Elfe, Technique de la tempête	+1 au dégât avec une épée longue dans chaque main	AdG
Marteau de tonnerre	Con 15	-2 JS contre les états préjudiciables faits avec une masse	AdG
Pierresang Nain	Nain, Vigueur du guerrier	Ajoute la moitié du Mod. Con aux pv temporaire	AdG
Résistance défensive	Con 13, Sag 13	+1 aux Def lors de l'utilisation du second souffle en péril	AdG
Résistance offensive	Dex 13, Sag 13	+1 en attaque lors de l'utilisation du second souffle en péril	AdG
Tonus du péril	Ork, Con 13	Les pouvoirs fortifiants conférent +1 pv temporaire en péril	AdG
Vitalité supérieure	Formation Endurance	Les pouvoirs fortifiants conférent +1 pv temporaire	AdG
Bravoure	-	+2 en sauvegarde contre les effets de peur et de terreur	Leak
Talent de Maître de guerre	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Assaut tactique	-	Un allié gagne un bonus égal à votre mod. Intelligence	MDJ
Récupération inspirée	-	Un allié à un JS avec bonus égal votre mod. Charisme	MDJ
Audace du chef	Méduse	Les alliés gagnent +1 en Att vs un ennemi qui vous rate	AdG
Esprit intrépide	Ork, présence intrépide	Un allié en péril gagne un bonus de presence intrépide	AdG
Ingéniosité supérieure	Présence ingénieuse	Un allié gagne +2pv temporaire avec présence ingénieuse	AdG
Inspiration défensive	Humain	Un allié gagne +1 a toutes ses Def avec Parole Inspiratrice	AdG
Inspiration galvanisante	Nain	Un allié gagne un JS ou des pv avec Parole Inspiratrice	AdG
Inspiration salvatrice	-	Un allié gagne un JS avec Parole Inspiratrice	AdG
Inspiration supérieure	Présence inspiratrice	Un allié gagne +2 pv avec présence inspiratrice	AdG
Inspiration tactique	Présence inspiratrice	Un allié gagne +1 en att en dépensant 1 point d'action	AdG
Intrépidité supérieure	Présence intrépide	Un allié gagne +1 en att ou en VD avec présence intrépide	AdG
Parole inspiratrice sup.	-	Ajoute mod. Cha aux pv rendus par Parole Inspiratrice	AdG
Partage éfficace	-	+1 en att aux attaques que vous conférez	AdG
Tactique supérieure	Présence tactique	Un allié gagne +1 en att avec présence tactique	AdG
Tir précurseur	Elfe, chef de groupe	Les alliés gagnent +1 en att à distance contre la cible	AdG
Bravoure	-	+2 en sauvegarde contre les effets de peur et de terreur	Leak
Talent de Rodeur	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Chasseur habile	Dex 15	Se décale en action libre après un coup critique	MDJ
Chasseur mortel	-	Les dés de traque deviennent des d8	MDJ
Chasseur précis	Sag 15	Les alliés ont +1 en att. contre cible touchée par critique	MDJ
Action prédatrice	Traque	Inflige de nouveau dégât de traque avec point d'action	AdG
Bête vengeresse	Maîtrise des bêtes, traque	Votre bête gagne +1 en att et dégât contre votre proie	AdG
Bivouac sécurisé	Sag 13, Discr., Nature, Percep.	Bonus en Discrétion et Perception durant un repos	AdG
Cache cache	Sag13, elfe, formation Discrétion	+5 en Discrétion rurale lorsque vous avec un camouflage	AdG
Compagnon agile	Maîtrise des bêtes, elfe	Votre bête gagne +2 à la CA contre les att d'opportunité	AdG
Compagnon dent de foudre	Maîtrise des bêtes, nain	Votre sanglier gagne des pv	AdG
Compagnon de guerre	Maîtrise des bêtes, ork	Votre bête gagne une résistance au feu	AdG
Formation bestiale	Maîtrise des bêtes	Votre bête est formée dans une compétence	AdG
Frappe de proximité	-	+1 en att au cac quand personne proche de la cible	AdG
Gardien des bêtes	Maîtrise des bêtes	Les att. contre votre bête provoquent des att. d'opportunité	AdG
Instructeur des bêtes	Maîtrise des bêtes	La bête gagne +2 dans les comp. ou vous etes formés	AdG
Maître traqueur	Sag 13, formation en Perception	+5 aux tests de Perception pour suivre une piste	AdG
Maîtrise des bêtes sup.	Maîtrise des bêtes, humain	Votre bête gagne +1 à toutes ses défenses	AdG
Opportunité coordonnée	Maîtrise des bêtes	+2 aux att. D'opportunité si votre bête est adjacente	AdG
Traque de groupe	Traque	+1 au dégât contre votre proie	AdG
Visée du chasseur	Traque	Ignorez l'abri et le camouflage de votre proie	AdG
Talent de Voleur	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Renversement par surprise	For 15	La cible tombe à terre avec un coup critique	MDJ
Surineur	Attaque sournoise	Les dés d'attaque sournoise deviennent des d8	MDJ
Action meurtrière	Attaque sournoise	Inflige de nouveau dégât de sneak avec point d'action	AdG
Artificier nain	Nain	+4 en Larcin et Perception pour les piéges et les serrures	AdG
Att. sournoise casse-cou	Attaque sournoise, humain	+2 au dégât d'att. sournoise mais avantage de combat	AdG

Blessure lourde	Attaque sournoise, ruffian imp.	-2 au JS contre les états préjudiciables des masses	AdG
Brutalité d'emblée	Brute bas-fond, frappe mante	Fait glisser les cibles qui n'ont pas encore agi de 1 case	AdG
Cabriole	Esthète de l'esquive	Déplacement ralongé au lieu d'un décalage	AdG
Charge inattendue	Dex 17	+1[A] pour les charges à l'arme légére ou à la lance	AdG
Collaboration brutale	For 15, ork	+2 aux dégâts lorsque vous êtes adjacent à un allié	AdG
Coup vicieux	Méduse	+4 au cac contre un adversaire surpris	AdG
Déstabilisation de groupe	Formation en Intimidation	Alliés gagne +1 en att contre cible désarçonnée	AdG
Double décoche	-	L'arbaléte de poing est une arme second., recharge rapide	AdG
Entrée en lice	Frappe de la mante	+1 à la VD et en attaque lors du tour de surprise	AdG
Lésion brutale	Att. Sournoise, brute bas-fond	Inflige des dégâts continus avec les attaques sournoises	AdG
Porté par Syl	Elfe	Vous êtes plus difficile à toucher lorsque vous courez	AdG
Scélérat	For 13, Con 13	Les masses sont considérées comme des armes légéres	AdG
Sens des piéges	Sag 13	+2 aux défenses et aux détections des piéges	AdG
Talent de Magicien	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Grand grimoire	Sag 13	Ajoute des sorts d'attaque quotidiens au grimoire	MDJ
Familier Arcanique	-	Gagne un familer	SdA
Réserve Arcanique	Humain	+2 Pouvoir à Volonté si plus de pouvoir de rencontre	SdA
Conjurateur précautionneux	Con 13	Les créatures conjurées gagnent +1 à leur défense	SdA
Echo fantomatique	Cha 13	Gagne avantage combat contre cible touchée par illusion	SdA
Extension de sort	Sag 13	-2 aux dègâts pour augmenter la taille d'une explosion	SdA
Magie destructrice	Dex 13	+2 aux dégâts si vous touchez 2 adversaires ou plus	SdA
Incantateur agile	Dex 13	Vos attaques de zone provoquent pas d'att. d'opportunité	SdA
Talent de Sorcier	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Bénédiction obscure sup.	Sorcier Sirenia, Cha 15	La faveur pactisée confrère 3 PV temp. supplémentaires	MDJ
Destin du vide supérieur	Sorcière Tiamat, Cha 15	La faveur pactisée un bonus sup de +1 au jet de dé	MDJ
Foulée brumeuse sup.	Sorcier Syl, Dex 15	La faveur pactisée confère 2 cases de téléportation sup.	MDJ
Sang de glace	Méduse	+1 à l'attaque et aux dégâts avec des sorts de type Ecume	MDJ
Familier Arcanique	-	Gagne un familer	SdA
Incantateur agile	Dex 13	Vos attaques de zone provoquent pas d'att. d'opportunité	SdA
Action fatidique	-	Infligez des dégâts avec point d'action	SdA
Avantage envouté	Elfe	Gagnez un avantage de combat contre ennemis envoutés	SdA
Coordination d'envoutement	-	Placez votre envoûtement sur cible déjà envoutés	SdA
Envoûtement intrépide	Humain	+1 aux attaques contre les cibles envoûtées	SdA
Envoutement vengeur	Sorcier de Sirenia	Envoûtez un ennemi qui vous à touché	SdA
Talent de Paladin	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Aura de bravoure	Courage divin	Ajoute son mod. Charisme aux JS contre la peur.	Leak
Mains du guérisseur	Imposition des mains	Ajoute son mod. Charisme aux points de vie soignés.	MDJ
Bravoure	-	+2 en sauvegarde contre les effets de peur et de terreur	Leak
Canalisation de force	-	Gagne +1 aux attaques ce cac après un conduit divin	ID
Défense groupée	Nain	Les alliés gagnent +1 defenses contre adversaire marqué	ID
Engagement protecteur	Cha 15	+1 en attaque quand vous etés à coté d'un allier en péril	ID
Paladin dévoué	Imposition des mains	Gagne 1 recup, ajoute mod. Charisme à imposition mains	ID
Persévérance divine	Humain	+2 à une attaque après avoir reussi un jet de sauvegarde	ID
Approbation divine	-	Votre conduit divin vous confére un jet de sauvegarde	ID
Nimbé de lumiére/feu/ombre	-	Alliés gagne +1 en attaque après une utilisation de pouvoir	ID
Pourfendeur de démon	-	Les pouvoirs qui visent les morts vivants vise les démons	ID
Pourfendeur d'élémentaire	-	Les pouvoirs qui visent les morts vivants vise élémentaires	ID
Récupération vertueuse	-	Gagne une resitance à tout après une depense de recup.	ID
Talent de Prêtre	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Aplomb d'Assia	Prêtre d'Assia, Conduit divin	Utilisez conduit divin pour invoquer *Aplombs d'Ioun*	MDJ
Armure de Lynn	Prêtre de Lynn, Conduit divin	Utilisez conduit divin pour invoquer *Armure de Bahamut*	MDJ
Bénédiction Roi Scorpion	Prêtre d'Almud, Conduit divin	Utilisez conduit divin pour invoquer *Bénédiction de reine*	MDJ
Faveur d'Ashragorn	Prêtre Ashragorn, Conduit divin	Utilisez conduit divin pour invoquer *Faveur de Kord*	MDJ
Onde de Saëris	Prêtre de Saëris, Conduit divin	Utilisez conduit divin pour invoquer *Onde de Méloria*	MDJ
Soins au repos	Prêtre de Saëris, Lynn ou Assia	Maximisez les soins entre les rencontres	MDJ2
Focaliseur de guérison	Prêtre de Saëris, Lynn ou Assia	Ajoute le bonus de symbole sacré aux pouvoirs de soins	ID
Grâce défensive	Compassion du guerisseur	Gagne bonus defense avec *compassiondu guerisseur*	ID
Guérisseur pacifiste	Prêtre de Saëris	Gagne bonus en guerison mais etourdit si attaque.	ID
Mot de guerison défensif	Prêtre de Saëris ou Lynn	Votre *mot de guerison* donne un bonus en defense	ID
Persévérance partagée	Humain	+1 au jet de sauvegarde des alliés	ID
Prêtre de combat nain	Prêtre de Saëris ou Lynn, Nain	Regagne des points de vie quand utilise *mot de guerison*	ID
Approbation divine	-	Votre conduit divin vous confére un jet de sauvegarde	ID
Conduit caché	Prêtre d'Almud	Votre Conduit divin vous offre un camouflage	ID
Dévotion furieuse	Prêtre d'Ashragorn	+2 en attaque après l'utilisation d'un conduit divin	ID
Nimbé de lumiére/feu/ombre	-	Alliés gagne +1 en attaque après une utilisation de pouvoir	ID
Pourfendeur de démon	-	Les pouvoirs qui visent les morts vivants vise les démons	ID
Pourfendeur d'elementaire	-	Les pouvoirs qui visent les morts vivants vise élémentaires	ID
Talent de Pirate	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Bretteur	Dex 15, Escrime	+1 dégâts avec une rapiére	Leak
Coup bas	Brute	Augmente les dégâts de +1 si avantage de combat	Leak
Charge acrobatique	Dex 15, Formation Acrobatie	+1[A] dégât lors d'une charge acrobatique	Leak
Grande lignée	Méduse	+2 en Bluff, Diplomatie et Intimidation envers d'autre pirate	Leak
Maitre artilleur	Nain, Artilleur	Ignorez l'abri et le camouflage de votre cible	Leak
Panache du vainqueur	Cha 13	+2 en attaque après avoir fait tomber un adversaire à 0 PV	Leak
Pistolier	Dex 15	Les pistolets sont des armes secondaires, recharge rapide	Leak
Poigne de fer	Ork, For 15, Brute	+2 dégâts avec une arme polyvalente à deux mains	Leak
Porté par Syl	Elfe	Vous êtes plus difficile a toucher lorsque vous courez	AdG
Tireur habile	Dex 15, Artilleur	Se décale en action libre après un coup critique	Leak
Veine de pirate	Cha 15, Humain	Ajoute son modificateur charisme à un JS	Leak

Talent de Druide Ragnar	Prés-requis	Description	Livre
Forme du sanglier enragé	Métamorphose animale	+1 à l'attaque et +2 dégâts en charge sous forme animale	MDJ2
Forme du tigre féroce	Métamorphose animale	+2 dégâts avec avantage de combat sous forme animale	MDJ2
Fureur primale	Aspect du Loup	+1 aux attaques de pouvoirs primaux contre ennemi péril	MDJ2
Pressenti primal	Aspect de l'Ours	Un allié peut relancer un jet d'initiative	MDJ2
Bousculade sauvage	Métamorphose animale	+2 aux bousculades sous forme animale	FdN
Convocation déterminée	-	Les créatures invoquées gagnent +1 en attaque	FdN
Explosion du prédateur	Aspect du Loup	+2 en VD, +1 à l'attaque en charge sous forme animale	FdN
Forme agile	Métamorphose animale	Décalez-vous de 1 quand vous utilisez forme animale	FdN
Gardien Vigilant	Aspect de l'Ours	Sous forme animale, +2 aux att. Opport. pour vos alliés	FdN
Nuée Piquante	Aspect du Corbeau	Sous f. animale, gagne avan. cb. vs ennemis inglige dégât	FdN
Rangement rapide	Métamorphose animale	Les objets changent avec vous en forme animale	FdN
Talent de Druide Myaël	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Adepte de l'esprit prédateur	Esprit du Loup	Les alliés adjacents à votre compagnon se décalent	MDJ2
Adepte de l'esprit protecteur	Esprit de l'Ours	Les alliés adjacents à votre compagnon gagnent +1 en def	MDJ2
Ambassadeur des esprits	Communication avec les esprits	Communication avec les esprits donne un bonus à un allié	MDJ2
Guérison spirituelle partagé	Guérison spirituelle	Changez le bénéficiaire des points de vie supplémentaire	MDJ2
Adepte de l'esprit guetteur	Esprit du Corbeau	Les alliés adjacents gagnent +2 en Perception et Intuition	FdN
Adepte de l'esprit messager	Esprit de la Nature	Les alliés adjacents ignorent les terrains difficiles	FdN
Appel soudain	-	Convoque votre compagnon en action libre	FdN
Bouclier protecteur	Esprit de l'Ours	Inflige 1d8 dégâts sup.avec *bouclier des esprits*	FdN
Croc précis	Esprit du Loup	+2 à l'attaque quand vous utilisez *crocs des esprits*	FdN
Esprit fortifiant	Guérison spirituelle	Les alliés adjacents à votre compagnon gagnent pv temp.	FdN
Esprit résilient		+2 aux défenses de votre compagnon spirituel	FdN
Esprit revigorant	Guérison spirituelle	1 allié adjacent à votre compagnon se décale d'une case	FdN
Esprit vigoureux	Guérison spirituelle	La cible de guérison spirituelle récupère des pv sup.	FdN
Esprit vivifiant	Guérison spirituelle	La cible de guérison spirituelle fait un jet de sauvegarde	FdN
Tribu spirituelle	Communication avec les esprits	Les alliés gagnent +2 aux tests de compétence	FdN
Talent de Barde	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Connaissance bardique	-	+2 aux tests de certaines compétences	MDJ2
Force du courage	Vertu de courage	Vertue de courage confére également +2 dégâts	MDJ2
Parole de majesté sup.	Paroles de majesté	La cible de paroles de majesté gagne des pv sup.	MDJ2
Ruse avantageuse	Vertu de ruse	Déplacez un ennemi dans la case libéré par votre allié	MDJ2
Charme féérique	Elfe	Bonus attaque avec pouvoir de charme, +1 Bluff et Diplo.	SdA
Fortification presciente	Vertu de prescience	Un allié gagne un meilleur bonus à sa défense	SdA
Prescience étendue	Vertu de prescience	Les bonus à la défense durent plus longtemps	SdA
Tromperie amicale	Parole d'amitié	Apliquez les bonus de *Parole d'amitié* aux jets de Bluff	SdA
Voix galvanisante	Humain, Nain	Un allié qui utilise second souffle gagne des pv temporaire	SdA
Parole héroique	Charisme 15	Gagne la faculté bardique *Parole héroïque*	Leak
Talent de Barbare	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Ardeur sanguinaire sup.	Ardeur sanguinaire	Gagnez 5 pv supplémentaire avec ardeur sanguinaire	MDJ2
Cri de triomphe sup.	Triomphe du champion	L'explosion de triomphe est plus grande, donne +2 dégâts	MDJ2
Explosion de fureur	-	+2 dégâts quand vous faite tomber un ennemi à 0 pv	MDJ2
Rage mortelle	-	+1 dégât quand vous etes en rage	MDJ2
Bouffée de colére	-	+2 en attaque pour 1 round après etre passé en péril	MDJ2
Arme lancée	-	Traite les armes secondaires comme des armes de jets	FdN
Assaut ciblé	-	+2 aux attaques contre les créatures qui vous marquent	FdN
Charge redoutable	Ardeur sanguinaire	La cible de *charge véloce* est aussi repoussée de 1	FdN
Plaie ouverte rageuse	-	Réduit dégâts pouvoirs de rage pour infliger dégäts cont.	FdN
Projectile improvisé	-	+2 att. et dégâts avec armes de mélée inprovisées lancées	FdN
Rage du fils du tonnerre	Colére du fils du tonnerre	+5 aux dégâts de Vent de Colére du fils du tonnerre	FdN
Triomphe sanglant	Triomphe du champion	Bonus aux dégâts contre adversaire en péril	FdN
Tueur rapide	Faucheur tournoyant	Décalez vous de mod. Dex avec Faucheur tournoyant	FdN
Talent de Moine	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Renversement par surprise	For 15	La cible tombe à terre avec un coup critique	MDJ
Poing de fer	Art martial	Augmente les dégâts de frappe rapide à 1d8	Leak
Tempête de bois	Déluge de coup	+2 dégât du déluge de coup avec des batôns	Leak
Lance volante	Déluge de coup	Attaque à 2 cases avec un déluge de coup à la lance.	Leak
Vol de ki	Sagesse 13	Vous gagnez des pvs temporaire avec vos pouvoirs Ki	Leak
Agilité du singe	Dextérité 15	Vous pouvez effectuer un JS pour éviter un renversement	Leak
Talent racial	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Persévérance humaine	Humain	+1 aux jets de sauvegarde	MDJ
Entrainement martial nain	Nain	+2 aux dégâts avec les marteaux	MDJ
Férocité de l'orc	Orc	+2 aux dégâts lorsque vous êtes en péril	MDJ
Entrainement martial elfe	Elfe	+2 aux dégâts avec les arcs	MDJ
Entrainement marti. méduse	Méduse	+2 aux dégâts avec les arcs	MDJ

Description des Talents Héroïques

Agilité du singe [Moine]

Prérequis : Dextérité 15

Avantage : Lorsque vous êtes victime d'un renversement, vous pouvez immédiatement réaliser un jet de sauvegarde pour en éviter les effets.

Bravoure [Guerrier, Barbare, Maître de guerre et Paladin]

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre les effets de peur et de terreur.

Aura de bravoure [Paladin]

Avantage : Vous gagnez le conduit divin *Aura de bravoure.*

Conduit divin Aura de bravoure	Aptitude de Paladin
Vous inspirez courage	
Rencontre ♦ Divin	
Action mineure	**Explosion** 5
Cible : Touts vos alliés dans l'aire d'effet	

Effet : La cible gagne un bonus égal à votre modificateur de charisme pour les jets de sauvegarde contre les effets de peur ou de terreur.
Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Bretteur [Pirate]

Prérequis : Dextérité 15, Escrime

Avantage : Vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts lorsque vous attaquez avec une rapière.

Coups bas [Pirate]

Prérequis : Brute

Avantage : Vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts lorsque vous attaquez un adversaire contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat.

Charge acrobatique [Pirate]

Prérequis : Dextérité 15, formation en Acrobatie

Avantage : Lorsque vous faite une action de charge, vous pouvez utiliser le mobilier ou le terrain à votre avantage pour attaquer votre adversaire. Effectuez un test d'Acrobatie dont le DD est égal à 10 + ½ niveau de votre cible. Si le test est réussit, vous gagner un bonus de +1[A] dégât.

Grande lignée [Pirate]

Prérequis : Méduse

Avantage : Ajoutez +2 a tous vos tests de compétences de Bluff, Diplomatie et Intimidation envers d'autre pirate.

Lance volante [Moine]

Prérequis : Déluge de coup

Avantage : Lorsque vous utilisez votre pouvoir de déluge de coup avec une lance vous pouvez toucher un adversaire situé à deux cases de vous.

Maître Artilleur [Pirate]

Prérequis : Nain, Artilleur

Avantage : Lorsque vous utilisez un pistolet, une arquebuse ou un grand fusil, vous ignorez les camouflages et les couverts de vos cibles.

Maîtrise de compétence [Général]

Prérequis : Formation dans les deux compétences

Avantage : Choisissez deux compétences dans lesquelles vous êtes formé. Lorsque vous utilisez l'une de ces compétences dans le cadre d'un défi de compétences, vous gagnez un succès supplémentaire pour compléter le défi.

Panache du vainqueur [Pirate]

Prérequis : Charisme 13

Avantage : Lorsque vous réduisez les points de vie l'un de vos adversaires à 0 ou moins, vous gagnez un bonus de +2 sur votre prochain jet d'attaque. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ou jusqu'à que vous effectuez une attaque.

Pistolier [Pirate]

Prérequis : Dextérité 15

Avantage : Les pistolets sont considérés comme des armes secondaires. De plus vous pouvez les recharger en action libre.

Parole héroïque [Barde]

Avantage : Vous gagnez le pouvoir d'inspiration bardique *Parole héroïque*.

Parole héroïque	Aptitude de Barde
Vous chantez le chant des Immortels	
Rencontre ♦ Arcane	
Action mineure	**Explosion** 10
Cible : Vous et un allié	

Effet : La cible gagne un bonus de +2 à toutes ses défenses et sa Classe d'Armure jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Ce bonus passe a +3 au niveau 11 et a +4 au niveau 21.

Poigne de fer [Pirate]

Prérequis : Force 15, Orc, Brute

Avantage : Lorsque vous utilisez des armes de type polyvalent à deux mains, vous gagnez un bonus de +2 dégâts (au lieu de +1 dégât).

Poing de fer [Moine]

Prérequis : Art martial

Avantage : Les dégâts de votre Art martial passent de 1d8 à 1d10.

Sage Arcanique [Général]

Prérequis : Formation en Arcane

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 eux tests de connaissances Arcane et aux tests de connaissance des élémentaires.
De plus, vous choisissez un des rituels suivants : Pages secrètes ou réparation. Vous maîtrisez ce rituel et pouvez l'effectuer une fois par jour sans livre de sort ni dépenser de composantes.

Sage Religieux [Général]

Prérequis : Formation en Religion

Avantage : Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 eux tests de connaissances Religion et aux tests de connaissance des monstres pour identifier les morts-vivants et les démons.
De plus, vous pouvez effectuer le rituel Préservation des morts une fois par jour sans bréviaire ni dépenser de composantes.

Tempête de bois [Moine]

Prérequis : Déluge de coup

Avantage : Lorsque vous portez un gourdin ou un bâton vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts de votre déluge de coup.

Vol de Ki [Moine]

Prérequis : Sagesse 13

Avantage : Lorsque vous infligez des dégâts avec un pouvoir contenant le mot clé Ki, vous gagnez un nombre de point de vie temporaire égal à votre modificateur sagesse jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Veine de Pirate [Pirate]

Prés-requis : Charisme 15, humain

Avantage : Vous gagnez le pouvoir quotidien Veine de Pirate

Veine de Pirate	Aptitude de Pirate
Les dieux sont derrière vous	
Quotidien ♦ Divin	
Réaction	**Personnel**
Déclencheur : Vous devez faire une Sauvegarde	
Effet : Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur charisme	

Les Talents Parangoniques

Talent de combat	Prés-requis	Description	Livre
Ardeur absolue	-	Pas de dégâts des attaques de zone ou proxy ratées	MDJ
Avantage défensif	Dex 17	+2 à la CA lorsque vous avez un avantage de combat	MDJ
Chasseur rusé	Sag 15	+3 aux dégâts à l'arc contre une cible isolée	MDJ
Critique dévastateur	-	1d10 dégâts supplémentaire sur un coup critique	MDJ
Danse du cimeterre	For 15, Dex 17	Vous infligez mod. Dex dégâts sur un échec	MDJ
Dos au mur	-	+1 aux attaques et en CA si adjacent à un mur	MDJ
Esquive instinctive	Sag 15	Vos ennemis perdent le bonus d'att sur un avantage de cb	MDJ
Fléau menaçant	For 15, Dex 15	+2 en att. avec un fléau contre un ennemi avec bouclier	MDJ
Gageure de l'arme d'hast	For 15, Sag 15	Effectuez une att. D'opportunité contre un ennemi adjacent	MDJ
Hache mortelles	For 17, Con 13	Toutes les haches ont critique amélioré	MDJ
Opportunité de lame lourde	For 15, Dex 15	Utilise un pouvoir à volonté sur une attaque d'opportunité	MDJ
Poussé de la lance	For 15, Dex 13	Pousse d'une case sup avec une arme d'hast ou lance	MDJ
Précision des armes légères	Dex 13, Taille P ou M	+2 aux dégâts contre des cibles de taille G ou plus	MDJ
Réflexes absolus	Dex 15	Pas de dégâts des attaques de zone ou proxy ratées	MDJ
Rythme du marteau	For 15, Con 17	Dégâts avec marteau ou masse d'arme sur un échec	MDJ
Saisir d'instant	Dex 17	Avantage de cb contre un ennemi avec une init. moindre	MDJ
Sens du combat	-	+1 aux défenses contre les attaques de proxy et de zone	MDJ
Soif de sang	-	+1 aux dégâts de cac contre les ennemis en péril	MDJ
Spécialiste armure (peau)	Con 15, Port armure (peau)	+1 à la CA avec une armure de peau, -1 de malus de test	MDJ
Spécialiste armure (mailles)	Dex 15, Port armure (mailles)	+1 à la CA avec une armure mailles, -1 de malus de test	MDJ
Spécialiste armure (écaille)	Con 15, Port armure (écaille)	+1 à la CA avec une armure d'écaille, pas de malus en VD	MDJ
Spécialiste armure (harnois)	Con 15, Port armure (harnois)	+1 à la CA avec un harnois	MDJ
Spécialiste bouclier	Dex 15, Port bouclier	+1 à la CA et aux Réflexe avec un bouclier	MDJ
Tir à bout portant	-	Ignorez l'abri et le camouflage sur 5 cases	MDJ
Tir distant	-	Ignore le malus de -2 pour portée longue	MDJ
Tir en pleine course	-	Pas de malus aux attaques à distance après avoir couru	MDJ
Tireur imperturbable	Con 15	+3 aux dégâts à l'arbalète si vous ne vous déplacez pas	MDJ
Ouverture à deux armes	Combat à deux armes	Un critique avec l'arme principale donne une attaque sup.	MDJ2
Tenaille insistante	-	Les cibles en tenailles offrent un avantage à vos alliés	MDJ2
Opportuniste adroit	-	Attaque d'opportunité contre un ennemi qui vous déplace	MDJ2
Bousculade massive	-	Ciblez 2 créatures avec bousculade	FdN
Prise à deux mains	-	Maniez une lance à deux mains pour gagner crit. amélioré	FdN
Talent magique	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Arc électrique	-	Les pouvoirs de Vent affectent une autre cible sur critique	MDJ
Feu durable	-	La cible d'un pouvoir de Feu gagne vulnérabilité au feu 5	MDJ
Froid durable	-	La cible d'un pouvoir d'Ecume gagne vulnérabilité froid 5	MDJ
Portée arcanique	Dex 15	Choisissez une case à 2 cases pour origine d'attaque	MDJ
Mixture arcanique	Mage, Sorcier	Ajoute un type de dégâts supplémentaires	SdA
Ritualiste arcanique	Mage, Sorcier	Echange la compétence clé d'un rituel avec Arcane	SdA
Talent généraux	**Prés-requis**	**Description**	**MDJ 4**
Athlète agile	-	Lance 2 dés pour les tests d'acrobatie et athlétisme	MDJ
Déplacements secrets	Formation en discrétion	Pas de malus en discrétion en mouvement	MDJ
Réflexe foudroyant	-	+2 en défense Réflexes	MDJ
Second souffle supérieur	-	Un second souffle guérit 5 pv supplémentaire	MDJ
Sens du danger	-	Lancer deux dés pour l'init. et ne garder que le plus grand	MDJ
Vigueur de Ragnar	-	+2 en défense de Vigueur	MDJ
Vive allure	-	+1 à la VD	MDJ
Volonté de fer	-	+2 en défense de Volonté	MDJ
Recupération rapide	-	Regagnez 5pv supplémentaire pendant un repos	MDJ2
Défense parangonique	-	+1 en défense de Réflexe, Vigueur et Volonté	MDJ2
Talent de Guerrier	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Agilité de maille	Dex 15	Ignore le malus en VD imposé par une cotte de maille	AdG
Archer opportuniste	Elfe, défi en combat	Utilise un arc pour les att. d'opportunité de l'ennemi défié	AdG
Arrogance orc	Orc	Dégâts sup. aux ennemis que vous poussez/mettez à terre	AdG
Assaut téméraire		Inflige une attaque de base après un coup critique	AdG
Calamité marquée	Défi en combat	Ajoute mod Sag. aux dégâts aux adversaires marqués	AdG
Combattant de phalange	Maniement du bouclier	Les alliés adjacents gagnent +1 en CA avec votre bouclier	AdG
Défi saisissant	Défi en combat	Les créatures marquées subissent -3 en att	AdG
Esprit vengeur	Humain	Gagnez 1 point d'action quand un allié tombe à 0 pv	AdG

Ouverture martiale	Défi en combat	Permet à un allié d'attaquer votre ennemi	AdG
Rage cinglante	Con 15, Vigueur guerrier	Augmente les dégâts de Vigueur du guerrier téméraire	AdG
Ripose de la pierre	Nain	Un ennemi qui vous pousse provoque une att. d'opp.	AdG
Rossée résonnante	-	Inflige 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien	AdG
Serrez les dents	Con 17	Gagne des pv temp. quand vous dépensez une recup.	AdG
Tempête agile	Dex 15, elfe, technique tempête	+1 au dégât avec technique de la tempête	AdG
Talent de Maître de guerre	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Commandement de combat	-	Le bonus de chef de troupe est égal a mod. Cha ou Int	MDJ
Accés defensife	Con 15	Un allié gagne les bonus défensif de votre second souffle	AdG
Charge impétueuse	Cha 15	Les alliés gagnent un avantage de combat contre cible	AdG
Combattant de phalange	Maniement du bouclier	Les alliés adjacents gagnent +1 en CA avec votre bouclier	AdG
Esprit vengeur	Humain	Gagnez 1 point d'action quand un allié tombe à 0 pv	AdG
Formation du maître	Int 17	Aide deux alliés en même temps	AdG
Ingéniosité galvanisante	Présence ingénieuse	Un allié gagne des pv temp. avec présence ingénieuse	AdG
Inspiration du péril	Ork	Un deuxiéme allié bénéficie de votre parole inspiratrice	AdG
Inspiration vitale	Elfe	Les alliés gagnent plus de pv avec second souffle	AdG
Stabilité inspirée	Nain	Parole inspiratrice réduit les effets de déplacement forcé	AdG
Talent de Rodeur	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Avantage du chasseur	Elfe, traque	+2 dégâts si la proie vous donne un avantage de combat	AdG
Bête protectrice	Maîtrise des bêtes	+1 en CA si votre bête est adjacente à vous	AdG
Bête robuste	Maîtrise des bêtes	Votre bête gagne une recupération et des pv	AdG
Diversion bestiale	Maîtrise des bêtes	Votre proie subit -2 en att. Et aux dégâts contre votre bête	AdG
Précision sanguinolente	Traque	Inflige 5 de dégâts continus avec un pouvoir quotidien	AdG
Proie de proximité	Sag 15, tir de proximité, traque	Le bonus de tir de proximité augmente contre votre proie	AdG
Regain du chasseur	Traque	Usez de second souffle quand vous terrassez un ennemi	AdG
Sens surnaturels	Sag 15, formation en Perception	Lancez deux fois les dés pour les tests de Perception	AdG
Talent de Voleur	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Att. sournoise opportuniste	Attaque sournoise	Une att sournoise avec une att. d'opp. ralentit la cible	AdG
Charge courbe	Formation en Acrobatie	Termine une charge dans n'importe quelle case adjacente	AdG
Cueillette impitoyable	Cha 15	+2 dégâts contre des cibles en périls ou affaiblis	AdG
Hémorragie	Attaque sournoise	Inflige 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien	AdG
Maîtrise d'arme de voleur	Armes du voleur	Les dagues et les shuriken gagnent critique amélioré	AdG
Pied furtif	Dex 17, Cha 15	+1 en CA et en Réf. quand vous vous décalez de 2 cases	AdG
Tenaille de groupe	-	Les alliés gagnent un avantage de cb contre cible tenaille	AdG
Tueur de proximité	Elfe	Inflige +2 dégâts si vous êtes le plus proche de la cible	AdG
Talent de Magicien	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Deuxième focalisateur	-	Deuxième maîtrise de focalisateur arcanique	MDJ
Sorts renforcés	Cha 13	-2 aux sauvegardes contre vos sorts de magicien	MDJ
Baguette de précision amél.	Dex 15, Baguette de précision	Vos pouvoirs arcaniques ignorent les abris	SdA
Bâton de defense amélioré	Con 13, Dex 13, Bäton défense	+1 aux Réflexes, à la Vigueur et à la Volonté	SdA
Orbe de tromperie amélioré	Cha 15, Orbe de tromperie	La créature touchée par illusion accorde attaque opport.	SdA
Orbe d'imposition amélioré	Sag 15, Orbe d'imposition	La cible qui rate un JS subit des dègâts supplémentaires	SdA
Tome de lien amélioré	Con 15, Tome de lien	Les créatures invoquées ont 10 pv supplémentaire	SdA
Tome de préparation amél.	Con 13, Sag 13, Tome préparat.	Accédez à vos pouvoirs de grimoire pendant la rencontre	SdA
Talent de Pirate	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Arrogance orc	Orc	Dégâts sup. aux ennemis que vous poussez/mettez à terre	AdG
Coup de grâce	Dex 15	+2 dégâts contre des cibles en périls ou affaiblis	Leak
Attaque et parade	Combattant à deux armes	+1 dégât ou +1 CA avec une rapiére	Leak
Maîtrise de la rapiére	Escrime	Les rapiéres gagnent critique amélioré	Leak
Maîtrise des armes à feu	Artilleur	Les armes à poudre gagnent critique amélioré	Leak
Saignement	Brute	Inflige 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien	Leak
Flamboyant	Panache	La cible de votre tactique pirate subit des dégâts sup.	Leak
Frappe précise	Vicieux	Vous gagnez +1 en att contre cible de votre tactique pirate	Leak
Tenaille de groupe	-	Les alliés gagnent un avantage de cb contre cible tenaille	AdG
Talent de Sorcier	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Malédiction dédoublée	-	Maudit les deux ennemis les plus proche	MDJ
Envoûtement infatigable	-	Utilisez envoûtement en action libre si votre cible tombe	SdA
Pacte partagé	-	Un allié gagne l'avantage de votre faveur pactisée	SdA
Talent de Paladin	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Attaque relancée	For 17	Gagne +2 aux attaques après une récupération	ID
Défi contagieux	Défi divin	Place sanction divine sur un ennemi adjacent	ID
Défi persistant	Cha 15, Défi divin	Maintiens défi divin même si attaque pas la cible	ID
Honneur à l'adversaire	-	Gagne des pts vie temp. si attaqué par adversaire marqué	ID
Toucher salvateur	Cha 15	Offre un JS avec bonus si imposition des mains	ID
Vertu infatigable	-	Gagne une utilisation de pouvoir à chaque étape	ID
Coup critique revigorant	-	Un coup critique avec pouvoir divin permet allié gagner pv	ID
Ecran de la foi	Conduit divin	Gagne des points de vie temporaire avec un conduit divin	ID
Grâce salvatrice	-	Offre à un allié un JS avec bonus au lieu de reussir le sien	ID
Radiance adhérente	-	Annule le camouflage avec un pouvoir de lumiére	ID
Sombre adversaire	Conduit divin	Vous et vos alliés gagnez résistance nécrotique	ID
Talent de Prêtre	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Chance supérieure	Prêtre d'Assia	Passe *chance divine* de personnel à explosion 1	ID
Guérison étendue	Prêtre de Lynn et Saëris	Augmente l'explosion de *mot de guerison* de 5	ID
Pouvoir compatissant	Compassion du guérisseur	Cibles de *compassion du guerisseur* peuvent faire un JS	ID
Purification divine	*Renvoi des morts vivants*	Allié dans l'explosion peut faire un JS	ID
Renvoi rapide	*Renvoi des morts vivants*	Utilise *renvoi des morts vivants* en action mineure	ID
Vaisseau de radiance	Prêtre de Lynn et Saëris	Utilise pouvoir de lumiére pour augmenter mot de guerison	ID
Coup critique revigorant	-	Un coup critique avec pouvoir divin permet allié gagner pv	ID
Ecran de la foi	Conduit divin	Gagne des points de vie temporaire avec un conduit divin	ID

Grâce salvatrice	-	Offre à un allié un JS avec bonus au lieu de reussir le sien	ID
Radiance adhérente	Prêtre de Lynn et Saëris	Annule le camouflage avec un pouvoir de lumiére	ID
Sombre adversaire	Conduit divin	Vous et vos alliés gagnez résistance nécrotique	ID
Talent de Druide Ragnar	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Forme de loup en chasse	Métamorphose animale	+5 en Perception, +1 en VD en forme animale	MDJ2
Forme de panthére	Métamorphose animale	+5 en Discrétion, +4 à l'initiative en forme animale	MDJ2
Métamorphose rapide	Métamorphose animale	Utilisez Métamorphose animale en action libre	MDJ2
Dispersion de nuée	Aspect du corbeau	Décalez-vous de 2 si attaque de zone en forme animale	FdN
Forme autoritaire	Métamorphose animale	Donnez orde à une créature invoquée en action libre	FdN
Forme bondissante	Aspect du Loup	Décalez-vous de mod. Dex en utilisant forme animale	FdN
Forme vitale	Métamorphose animale	Gagnez second souffle en utilisant forme animale	FdN
Gardien de couverture	Aspect de l'Ours	Les alliées adjacent de donnent pas d'avantage de combat	FdN
Gardien motivant	Aspect de l'Ours	Donne des pv temp. à un allié quand vous tuez un ennemi	FdN
Nuée motivée	Aspect du Corbeau	Gagne des pv temporaire en utilisant forme animale	FdN
Talent de Druide Myaël	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Esprit gardien	Esprit de l'Ours	Votre compagnon spirituel protége vos alliés inconscient	MDJ2
Esprit de représailles	Appel de compagnon spirituel	-2 aux défenses de l'ennemi qui a détruit votre compagnon	FdN
Esprit du cyclone	Esprit de la Nature	Augmente de 1 le déplacement forcé des ennemis	FdN
Esprit écran	Esprit de l'Ours	+2 aux défenses pour alliés adjacent à votre compagnon	FdN
Esprit éphémère	-	Le compagnon subit demi dégât à distance	FdN
Esprit sentinelle	Esprit du Corbeau	+2 aux att. d'opp. pour alliés adjacents à votre compagnon	FdN
Esprit vicieux	Guérison spirituelle, Esprit Loup	+2 att contre adversaire en péril quand utilisation guérison	FdN
Yeux de l'esprit	-	Lancer deux dés pour les tests de perception	FdN
Talent de Barde	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Courage suppérieure	Vertu de courage	Vertu de courage donne +3 pv temporaire	MDJ2
Palores de jouvence	Chant apaisant	Chant apaisant guérit mieux	MDJ2
Ruse suppérieure	Vertu de la ruse	Faite glisser un allié de deux cases au lieu d'une	MDJ2
Assistance presciente	Vertu de prescience	Un allié gagne un bonus à un jet d'attaque	SdA
Chant d'inspiration	Chant apaisant	Vos alliés peuvent dépenser recupération pour pv temp.	SdA
Présence désespérante	-	Les ennemis adjacents subissent -1 à l'attaque	SdA
Sauvetage majestueux	Paroles de majesté	Accorde à la cible de *Paroles de majesté* un JS	SdA
Talent de Barbare	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Avancé du champion	Triomphe du champion	Décalez-vous quand vous utilisez cri de triomphe	MDJ2
Carnage et assaut	Carnage	Chargez quand vous reussissez un coup critique	MDJ2
Récupération sanguinaire	Ardeur sanguinaire	Dépense une recup si vous touchez avec charge véloce	MDJ2
Cri de guerre tonitruant	Cri de guerre	Avantage de combat contre cibles de cri de guerre	FdN
Double fente	Fente tournoyante	Dégâts supplémentaires avec fente tournoyante	FdN
Frappe enragée explosive	Frappe enragée	Réduit déga^ts de frappe enragée pour gagner explosion	FdN
Lame assoifée	-	Dégât proximité avec hache ou arme lourde en charge	FdN
Rage téméraire	-	-2 attaque pour infliger 1[A] dégât supp avec pouvoir rage	FdN
Rappel violent	Ardeur sanguinaire	+5 aux dégâts quand vous tuez un adversaire	FdN
Rugissement cinglant	Triomphe du champion	Gagne avantage de combat ou -2 défenses de l'adversaire	FdN
Talent de Moine	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Déluge brutal	Déluge de coup	La cible de votre déluge de coup subit des dégâts sup.	Leak
Transfert de Ki	Sagesse 15	Donne une récupération à un allié	Leak
Précision	-	+1 à une attaque à volonté après une attaque	Leak
Déluge de lame	Déluge de coup	Lance des dagues ou des shuriken avec votre déluge	Leak
Mouvement sans effort	-	+1 en CA après une manœuvre de mouvement	Leak
Talent racial	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Action et récupération	Humain	JS supplémentaire en utilisant un point d'action	MDJ
Dureté naine	Nain	Augmente le nombre et la valeur de récupération	MDJ
Vigueur féroce	Orc	Vous regagnez des pts de vie lorsque vous êtes en péril	Leak
Sang de sylphide	Elfe	+1 à l'attaque et aux dégâts avec des sorts de type Vent	Leak
Coup final	Méduse	+2 aux dégâts contre des adversaires en péril	Leak

Talents Parangoniques

Attaque et parade [Pirate]

Prérequis : Combattant à deux armes

Avantage : Lorsque vous vous battez au corps à corps avec deux armes, vous gagnez un bonus de +1 dégât ou +1 en CA. Vous devez décider du bonus au début de votre tour et l'effet dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Coup de grâce [Pirate]

Prérequis : Dextérité 15

Avantage : Vous gagnez +2 dégâts contre des cibles en péril ou affaiblit contre lesquelles vous jouissez d'un avantage de combat.

Coup final [Méduse]

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts lorsque vous attaquez un adversaire en péril.

Déluge brutal [Moine]

Prérequis : Déluge de coup

Avantage : Lorsque vous ne ciblez qu'une seule créature avec votre déluge de coup, vous infligez 2 dégâts supplémentaires. Ces dégâts passent à 4 au niveau 21.

Déluge de lame [Moine]

Prérequis : Déluge de coup

Avantage : Lorsque vous utilisez votre déluge de coup en portant une dague ou un shuriken dans l'une de vos main, vous pouvez ciblez une créature supplémentaire se trouvant à 5 cases ou moins de vous. Ceci ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Flamboyant [Pirate]

Prérequis : Tactique pirate (panache)

Avantage : Lorsque vous ne ciblez qu'une seule créature avec votre tactique pirate, vous infligez 2

dégâts supplémentaires. Ces dégâts passent à 4 au niveau 21.

Frappe précise [Pirate]

Prérequis : Tactique pirate (vicieux)

Avantage : Vous gagnez un bonus de +1 à votre prochaine attaque pour toucher la cible de votre tactique pirate. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maîtrise de la rapière [Pirate]

Prérequis : Escrime

Avantage : La rapière que vous maniez gagne la propriété Critique Amélioré.

Maîtrise des armes à feu [Pirate]

Prérequis : Artilleur

Avantage : Les pistolets, arquebuses et grands fusils que vous maniez gagnent la propriété Critique Amélioré.

Mouvement sans effort [Moine]

Avantage : Lorsque vous utilisez une action de mouvement d'une attaque à volonté de moine, vous gagnez un bonus de +1 en CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Précision [Moine]

Avantage : A chaque fois que vous touchez avec un pouvoir à volonté ou une attaque de base au corps à corps, vous gagnez +1 au toucher a un pouvoir à volonté ou une attaque de base jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Saignement [Pirate]

Prérequis : Brute

Avantage : A chaque fois que vous utilisez un pouvoir quotidien contre une cible sur laquelle vous jouissez d'un avantage de combat, vous infligez 5 dégâts continus en plus des effets normaux du pouvoir. Si le pouvoir inflige déjà des dégâts continus, augmentez ceci de 5.

Sang de Sylphide [Elfe]

Avantage : Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir de type Vent.

Transfert de Ki [Moine]

Prérequis : Sagesse 15

Avantage : Vous gagnez le pouvoir quotidien Transfert de Ki

Transfert de Ki	**Aptitude de Moine**
Vous offrez un peu de votre Ki à un allié blessé.	
Quotidien ♦ Martial, Ki	
Action mineure	**Corps à corps** Toucher
Cible : Une créature	

Effet : Vous dépensez une Récupération mais vous ne regagnez pas de point de vie. La cible regagne un nombre de point de vie égal à sa valeur de récupération.

Vigueur féroce [Orc]

Avantage : Lorsque, pour la première fois de la rencontre, vous êtes en péril, vous regagnez un nombre de point de vie égal à votre modificateur Constitution. De plus, lorsque, pour la première fois de la rencontre, vos points de vie sont égal à 0 ou moins, vous regagnez un nombre de point de vie égal à votre modificateur Constitution.

Les Talents Epiques

Talent de combat	Prés-requis	Description	Livre
Attaque triomphante	-	La cible d'un coup crit. subit un malus de -2 en att. et def.	MDJ
Combat en aveugle	Sag 13 ou formation Perception	Les créatures adjacentes ne sont ni camouflées ni invisible	MDJ
Déluge à deux armes	Dex 19, Combat à deux armes	Effectue une attaque d'opportunité avec la seconde arme	MDJ
Maîtrise des marteaux	For 19, Con 19	Coup critique avec un marteau, masse ou bâton sur 19-20	MDJ
Maîtrise des fléaux	For 19, Dex 19	Coup critique avec un fléau sur 19-20	MDJ
Maîtrise des haches	For 21, Con 17	Coup critique avec une hache sur 19-20	MDJ
Maîtrise des lames légères	For 17, Dex 21	Coup critique avec une lame légère sur 19-20	MDJ
Maîtrise des lames lourdes	For 21, Dex 17	Coup critique avec une lame lourde sur 19-20	MDJ
Maîtrise des lances	For 19, Dex 19	Coup critique avec une lance sur 19-20	MDJ
Maîtrise des pics	For 21, Con 17	Coup critique avec une pique sur 19-20	MDJ
Manœuvre en tenaille	Dex 17, formation en acrobatie	Vous pouvez vous déplacez à travers un adversaire	MDJ
Exploit désarçonnant	-	Un pouvoir d'attaque martial devient désarçonnant	AdG
Exploit fortifiant	-	Un pouvoir d'attaque martial devient fortifiant	AdG
Maîtrise martiale	-	Regagne pouvoir de rencontre martial avec 1 pt d'action	AdG
Maître archer	Dex 21	Coup critique avec un arc sur 19-20	MDJ2
Seconde peau	Con 17, port armure (peau)	+2 à la CA avec armure (peau), reduit pénalité, +1 attaque	FdN
Talent magique	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Flamme irrésistible	-	Réduit la résistance au feu de la cible de 20	MDJ
Froid irrésistible	-	Réduit la résistance à l'écume de la cible de 20	MDJ
Fontaine de radiance	-	La victime d'un coup crit. Subit des dégâts de lumière	MDJ
Incantation accélérée	Magicien, Sorcier	Utilisez vos pouvoirs à volonté en action mineure	SdA
Incantation confiante	Magicien, Sorcier	Un pouvoir de rencontre inflige demi-dègâts en echec	SdA
Incantation explosive	Magicien, Sorcier	Inflige des dégâts critiques à toutes les cibles	SdA
Talent généraux	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Déplacem. sans contrainte	Formation acrobatie	Ignore les effets de terrain difficile sur le déplacement	MDJ
Renouvellement épique	-	Regagne un pouvoir de rencontre suite à un coup critique	MDJ
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Réflexe épique	-	+4 en Réflexe	MDJ2
Vigueur épique	-	+4 en Vigueur	MDJ2

Volonté épique	-	+4 en Volonté	MDJ2
Réflexe opportun	-	+2 en Réflexe, +2 Sauvegarde contre les dégâts continus	MDJ2
Vigueur sans faille	-	+2 en Vigueur, +2 Sauvegarde contre la mort	MDJ2
Volonté de fer	-	+2 en Volonté, +2 Sauv. contre dominé, étourdi et hébété	MDJ2
Défense solides	-	+2 en Réflexe, Vigueur et Volonté	MDJ2
Talent de Guerrier	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Charge inexorable	For 21, Con 17	Votre tour ne se termine pas après une charge	AdG
Combattant mobile	Dex 17	Décalez-vous de 1 case après une attaque	AdG
Discernement tactique	-	Les alliés gagnent +2 dégâts contre votre cible marquée	AdG
Fiabilité de l'habitude	-	Ajoutez le mot clé Fiable à un pouvoir de rencontre	AdG
Poussée réactive	Con 17	Les attaques avec certaine arme repoussent la cible	AdG
Rage maîtrisée	Con 17, guerrier téméraire	Perdez des pv temporaire pour relancer les dégâts	AdG
Tempête lacérante	Dex 17	Touchez avec deux armes pour infligez des dégâts sup.	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Tourbillon étendu	Dex 15, Sag 15	Augment l'explosion des pouvoirs avec arme à allonge	AdG
Talent de Maître de guerre	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Appel de la gloire	Cha 17	Allié gagne des pv temp. quand vous lui conférez une att.	AdG
Commandement protecteur	Int 19	Les alliés en péril gagne 1 à toutes leurs défenses	AdG
Don d'action	Int 15, Cha 15, présence ingén.	Un allié gagne l'un de vos points d'action	AdG
Frappez fort	Cha 19	Les alliés en péril gagnent +2 dégâts	AdG
Inspiration suprême	Cha 19	Soignez une cible supplémentaire avec Parole inspiratrice	AdG
Pugnacité	Présence intrépide	Pv temp. Quand vous êtes en péril ou si avantage de cb	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Ruse tactique	Int 17	Les alliés que vous faites glisser gagnent +2 à la CA	AdG
Talent de Rodeur	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Action surprise	Sag 17	Jeu complet d'action durant un tour de surprise	AdG
Autorité bestiale	Sag 17, maîtrise des bétes	Faites attaquer votre bête au prix d'une action mineure	AdG
Chasseur de proximité	-	+1 en attaque au corps à corps contre les ennemis isolés	AdG
Chasseur hors pair	Sag 17, traque	Désignez deux proies	AdG
Correction de visée	Traque	+2 en attaque contre votre proie quand vous ratez	AdG
Tempête lacérante	Dex 17	Touchez avec deux armes pour infligez des dégâts sup.	AdG
Tir chancelant	Traque	Ralentissez votre proie plutôt que de lui infliger des dégâts	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Tir de proximinté supérieur	Sag 17, tir de proximité	Le bonus au tir de proximité passe à +2	AdG
Talent de Voleur	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Att. sour.tourbillonnante	Attaque sournoise	Inflige des dégâts de sneak aux cibles de pouvoir	AdG
Avantage brutal	For 17, brute des bas-fonds	Ajoute mod. Force dégât si avantage de combat	AdG
Frère des ombres	-	Déplacez vous a travers un ennemi tout en restant caché	AdG
Provocation de l'esthète	Cha 17, esthète de l'esquive	Une att d'opp. Ratée vous donne un avantage de combat	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Terreur inflexible	For 17, ruffian, Intimidation	Les attaques désarçonnantes imposent -1 en cas d'échec	AdG
Talent de Pirate	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Tempête lacérante	Dex 17	Touchez avec deux armes pour infligez des dégâts sup.	AdG
Avantage brutal	For 17, brute	Ajoute mod. Force dégât si avantage de combat	AdG
Provocation de l'esthète	Cha 17, flamboyant	Une att d'opp. Ratée vous donne un avantage de combat	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Talent de Magicien	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Maîtrise des arcanes	-	Dépensez 1 PA et regagne l'usage d'un pouvoir quotidien	MDJ
Sorts précis	-	Omet des cac des pouvoirs de proxy ou de zone	MDJ
Conjurateur vengeur	Con 17	Les crétures invoquées infligent des dègâts en mourrant	SdA
Expertise des focalisateurs	Dex 15, Int 21, Sag 15	Porte un coup critique sur 19-20	SdA
Magie cauchemardesque	Cha 17	La cible est hébétée après un coup critique	SdA
Magie concentrée	-	+2 à l'attaque sur une créture prise dans une explosion	SdA
Talent de Sorcier	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Envoûtement fatidique	-	Un ennemi accorde l'avantage de combat à l'allié suivant	SdA
Envoûtement gardien	-	+2 en défense contre adversaire envoûté	SdA
Expertise des focalisateurs	Con 17, Cha 17	Porte un coup critique sur 19-20	SdA
Talent de Paladin	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Champion pieux	-	Touche deux alliés avec toucher de la vertu ou imposition	ID
Colére du croisé	For 21, Sag 15, force divine	Place sanction divine après force divine	ID
Compagnie vertueuse	Cha 21, Sag 15, force d'âme	Donne des points de vies temp au allié qui reussissent JS	ID
Courroux infatigable	For 21, Cha 15, force divine	Force divine dure plus longtemps	ID
Faveur protectrice	Cha 21, For 15, force d'âme	Vise chaque allié pris dans l'explosion de force d'âme	ID
Vérité du paladin	-	Ignore les resistance et immunités sur adversaire marqué	ID
Glorieux canalisateur	Conduit divin	Utilise conduit divin deux fois par rencontre	ID
Icône d'espoir	-	Les alliés en péril gagnent +1 aux jets de sauvegarde	ID
Icône de pureté	Formation en religion	Vous gagnez une résistance nécrotique	ID
Maîtrise divine	-	Regagne un pouvoir de rencontre avec 1 point d'action	ID
Radiance punitive	-	Vos coups critiques augmentent la vulnérabilité radiant	ID
Santé divine	-	Vous gagnez résistance au poison	ID
Talent de Prêtre	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Avantage radiant	Prêtre de Lynn	Avantage de combat contre adversaire touché par Lumiére	ID
Guérison partagée	Prêtre de Saëris et Lynn	Dépense une recupération à la place d'un allié	ID
Guérison réactive	Prêtre de Saëris	Utilise *mot de guerison* en réaction pour sauver un allié	ID

Guérisseur béatifique	Formation en Soins	Ajoute mod. Charisme aux soins avec vos pouvoirs	ID
Guérisseur suprême	*Mot de guérison*	Soigne deux cibles avec *mot de guérison*	ID
Renvoi épique	*Renvoi des morts vivants*	Augmente l'explosion de 2, cible poussé même sur échec	ID
Glorieux canalisateur	Conduit divin	Utilise conduit divin deux fois par rencontre	ID
Icône d'espoir	-	Les alliés en péril gagnent +1 aux jets de sauvegarde	ID
Icône de pureté	Formation en religion	Vous gagnez une résistance nécrotique	ID
Maîtrise divine	-	Regagne un pouvoir de rencontre avec 1 point d'action	ID
Radiance punitive	-	Vos coups critiques augmentent la vulnérabilité radiant	ID
Santé divine	-	Vous gagnez résistance au poison	ID
Talent de Druide Myaël	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Esprit puissant	Compagnon spirituel	Les effets du compagnon s'étendent à deux cases	MDJ2
Esprit de cœur de pierre	Esprit de la Nature	Votre compagnon spirituel confère un abri	FdN
Esprit de la santé	Esprit de l'Ours	Les alliés adjacents à votre compagnon dépense recup.	FdN
Esprit de la tombe	Esprit du Loup	Les alliés gagnent 10pv quand ennemi à 0 pv	FdN
Esprit frustrant	Esprit du Corbeau	Les alliés ne donnent pas d'avantage de combat	FdN
Esprit purgatif	Guérison spirituelle	Les alliés adjacents à votre compagnon font un JS	FdN
Esprit stoïque	Esprit de l'Ours	Un allié adjacent à votre compagnon se décale	FdN
Esprit triomphant	Esprit du Loup	Un allié fait un attaque quand ennemi à 0 pv	FdN
Talent de Druide Ragnar	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Forme de bête primordiale	Transformation animale	Gagnez régénration 2 quand vous etes en péril	MDJ2
Expertise en convocation	-	Ordre en action mineure sur une créature invoquée	FdN
Prédateur rapide	Prédateur primal	+1 à la VD sous forme animale, augmente décalages de 1	FdN
Récupération sauvage	Transformation animale	Second souffle en action libre sous forme animale	FdN
Résurgence par le gardien	Gardien primal	Un allié récupère de pv supp. avec second souffle	FdN
Talent de Barde	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Vertu au bras long	Vertu bardique	Augmenté la portée de vertu bardique de 5 cases	MDJ2 4
Expertise des focalisateurs	Con 15, Int 15, Cha 21	Porte un coup critique sur 19-20	SdA
Maîtrise du multiclassage	-	Gagne deux talents de multiclassage	SdA
Majesté suprême	Cha 19, Paroles de majesté	Ciblez deux créatures avec *Paroles de majesté*	SdA
Résurgence presciente	Vertu de prescience	Regagnez vertu de prescience en dépensant 1 pt d'action	SdA
Talent de Barbare	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Conquérant tribal	Triomphe du champion	Cri de triomphe réduit les dégâts infligés par les ennemis	MDJ2
Rage sans fin	Ardeur sanguinaire	Restez conscient lorsque vous tombez à 0 pv en rage	MDJ2
Charge terrassante	-	Fait chuter la cible en chargeant	FdN
Décalage du tueur	-	Décale de 1 en action libre lorsque vous mettez en péril	FdN
Taille ample	-	Dégât de zone en faisant une attaque d'opportunité.	FdN
Talent de Moine	**Prés-requis**	**Description**	**Livre**
Combattant mobile	Dex 17	Décalez-vous de 1 case après une attaque	AdG
Recupération épique	Con 19	Usez de second souffle deux fois par rencontre	AdG
Détermination martiale	Formation en Endurance	Effectuez certains JS au début et à la fin du tour	AdG
Grand maître	Art martial	Coup critique avec à main nue sur 19-20	Leak
Maître flamboyant	Déluge de coup (flamboyant)	Fait glisses cible du déluge de coup de 2 cases	Leak
Maître destructeur	Déluge de coup (destructeur)	Les cibles de votre déluge de coup offre un avantage cb.	Leak

Talents épiques

Grand maître [Moine]

Prés-requis : Art martiaux

Avantage : Lorsque vous vous battez à main nue, vous réalisez des coups critiques sur 19-20.

Maître destructeur [Moine]

Prés-requis : Déluge de coup (destructeur)

Avantage : Chaque cible de votre déluge de coup vous offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maître flamboyant [Moine]

Prés-requis : Déluge de coup (flamboyant)

Avantage : Chaque cible de votre déluge de coup glisse de 2 cases au lieu d'une seule.

Talents de Multiclassage

Maître des océans [Multiclasse Pirate]

Prés-requis : Dextérité 13+

Avantage : Vous êtes formé à la compétence Acrobatie. Vous gagnez l'une des Tactiques de Pirate.

Disciple de la Lune [Multiclasse Moine]

Prés-requis : Dextérité 13+

Avantage : Vous êtes formé à une compétence de classe de moine. Vous gagnez l'aptitude de moine Déluge de coup que vous pouvez utilisez une fois par rencontre.

Style de Combat

UTILISER UN STYLE DE COMBAT

Deux combattants ne se battent pas de la même façon. Ecole d'escrime, forme de combat, philosophie martial, lutte traditionnel, il existe une variété de style de combat qui combine mouvement d'attaque et de défense.

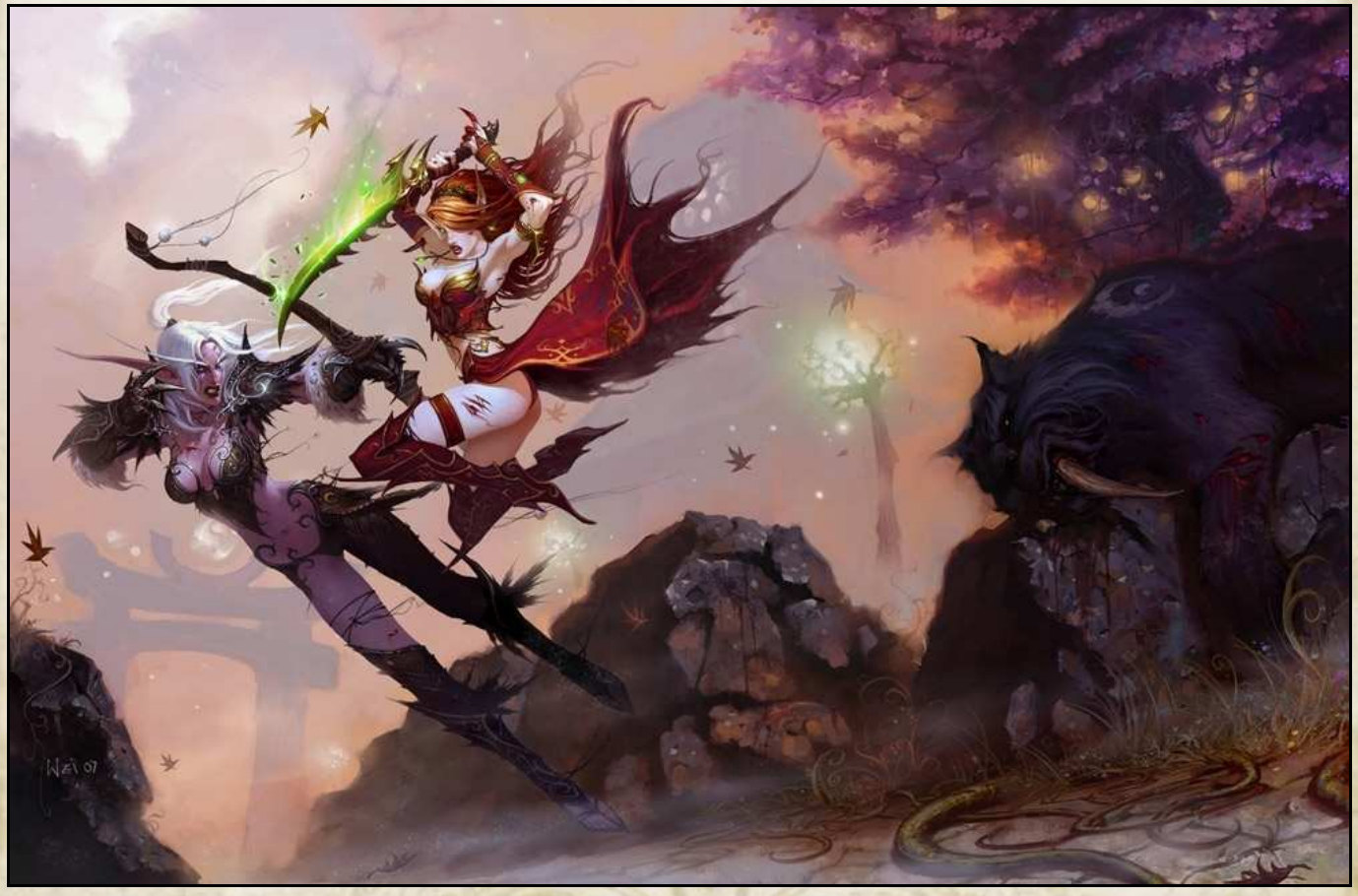
Chaque Style de combat ne fonctionne qu'avec un type d'arme particulière et comprend deux types de Don, les don mineur et les don majeur. Chaque Don offre un bonus sur un pouvoir d'attaque particulier. Les Dons de Style de Combat s'achètent comme les dons classiques.

Les dons mineurs modifient un pouvoir d'attaque à volonté et donne un bonus à une compétence en particulier.
Les dons majeurs requièrent que vous ayez un Don mineur du Style de Combat et modifie un pouvoir de rencontre.
Un personnage ne peut être formé qu'à un seul style de combat. Une fois qu'il en a choisi un, il ne peut plus en apprendre un autre.

LISTE DES STYLES DE COMBAT

Le tableau ci-dessous dresse une liste des styles de combat disponible dans Leak.

Style de combat	Arme associée	Description	Classe associée
Dhat' Alah Lun	Arc long ou arc court	Archerie elfique	Rôdeur
Mashhh' Tia	Arc serpent long ou court	Archerie méduse	Rôdeur
Ishni Taru	Cimeterre	Art martial shatamais	Guerrier, Maître guerre, Rôdeur
Kar Grund	Marteau ou masse	Style de combat nain	Guerrier, Maître guerre, Rôdeur
Ecole Di Castillas	Rapiére ou épée courte	Escrime	Guerrier, Voleur, Pirate
Bo do	Lance ou batôn	Art martial moine	Guerrier, Maître guerre, Moine
Lance tueuse	Lance	Style des chasseurs ork	Guerrier, Maître guerre, Rôdeur
Etoile de fer	Fleau ou masse	Art martial Timonais	Guerrier; Maître de guerre
L'héritage de Krum	Arme à deux mains	Style de combat brutal	Guerrier, Maître guerre, Barbare
Mur de Fer	Arme polyvalente	Technique mercenaire	Guerrier, MdG, Voleur, Rôdeur
Lame invisible	Arme légére	Combat aux couteaux	Voleur, Rôdeur, Pirate
Isdul Inari	Deux épées	Style de combat elfique	Guerrier, Rôdeur



Dhat' Alah Lun

Arc long ou Arc court

Il s'agit du style de combat utilisé par les célèbres Flèche d'Argent elfe. Dhat' Alha Lun signifie « ceux qui commande aux vents » en Leakien. Cet art martial combine mouvement et tir rapide à l'arc.

Thero Alah [mineur]

Prérequis : Rôdeur.

Avantage : Vous gagnez +2 en Discrétion.

Lorsque vous toucher un adversaire avec un arc long ou court et le pouvoir affilié, vous gagnez un bonus de +1 à votre VD jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Pouvoir à volonté associé : Ajustement décisif (Ranger).

Alah'do [majeur]

Prérequis : Thero Alah.

Avantage : Lorsque vous attaquez avec arc long ou court et le pouvoir affilié, vous ignorez le camouflage de votre cible. Si votre cible bénéficie d'un camouflage total, vous avez un malus de -2.

Niv	Pouvoir de rencontre de Rôdeur	Source
3	Piqûre de la guêpe d'ombre	MJ 136
7	Tir du Chasseur	AG 79
13	Tir renversant	MJ 138
17	Flèche vengeresse	MJ 140
23	Tir handicapant	AG 85

Mashhh' Tia

Arc serpent long ou Arc serpent court

Il s'agit du style de combat enseigné par les maîtresses archères méduse. Cette technique, qui allie force et précision, permet au disciple de transpercer n'importe quoi avec leur flèche comme une armure en métal ou la coque d'un navire. Mashhh' Tia veux dire « la danse du serpent » en Leakien.

La vipère véloce [mineur]

Prérequis : Rôdeur.

Avantage : Vous gagnez +2 en Perception.

Lorsque vous touchez un adversaire avec un arc serpent long ou court et le pouvoir affilié, vous pouvez le repousser d'une case.

Pouvoir à volonté associé : Ajustement décisif (Ranger).

Les crocs du cobra [majeur]

Prérequis : La vipère véloce.

Avantage : Lorsque vous touchez un adversaire avec arc serpent long ou court et le pouvoir affilié, vous pouvez ajouter votre modificateur de force aux dégâts de l'attaque.

Niv	Pouvoir de rencontre de Rôdeur	Source
3	Tir déstabilisant	AG 76
7	Tir du Chasseur	AG 79
13	Tir renversant	MJ 138
17	Assaut enferrant	AG 82
23	Martèlement à distance	MJ 141

Ecole Di Castillas

Rapière ou épée courte

L'école d'escrime DI Castillas fut fondée par le célèbre épéiste Mazzarais Ronaldo Di Castillas. Ces techniques s'appuis sur une rapidité d'exécution et de courte manœuvre évasive pour surprendre son adversaire.

D'estoc et de taille [mineur]

Prérequis : Guerrier, Pirate ou Voleur.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 en Acrobatie.

Lorsque vous attaquez un adversaire avec une rapière ou une épée courte et le pouvoir affilié, vous pouvez vous gagnez un bonus de +1 en CA et Réflexe jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Pouvoir à volonté associé : Jeu de jambe trompeur (Guerrier), Riposte (Voleur), Frappe rapide (Pirate).

La Botte Di Castillas [majeur]

Prérequis : D'estoc et de taille.

Avantage : Lorsque vous réalisez une attaque critique contre un adversaire avec une rapière ou une épée courte et le pouvoir affilié ou une attaque de base vous gagnez un avantage de combat contre cet adversaire jusqu'à la fin de votre prochain tour.

De plus, vous pouvez utilisez le pouvoir associé ce talent à la place d'une attaque de base dans le cas d'une attaque d'opportunité.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Frappe opportune	MJ 64
7	Frappe impitoyable	MJ 65
13	Tempête de coup	MJ 66
17	Frappe cruciale	MJ 67
27	Frappe bestiale	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Voleur	Source
3	Frappe extravagante	AG 105
7	Chance du voleur	MJ 164
13	Mords toi la queue	MJ 166
17	Frappe accablante	MJ 167
23	Manœuvre du coquin	MJ 168
27	Frappe du franc tireur	AG 117

Niv	Pouvoir de rencontre Pirate	Source
3	Mordant du fourbe	Leak
7	Dans les yeux !	Leak
13	Attaque déséquilibrante	Leak
17	Frappe accablante	Leak
23	Opportunisme	Leak
27	Botte de la Reine Rouge	Leak

Kar Grund

Marteau à une main, masse à une main, fléau à une main

Le Kar Grund ou « marteau éternel » en Kazad est le style de combat nain. Il consiste en de brutale manœuvre d'attaque pour prendre rapidement le dessus sur son adversaire. Cet art martial, disgracieux, est parfaitement adapté au combat en milieu confiné.

Entre le Marteau et l'enclume [mineur]

Prérequis : Guerrier, Rôdeur ou Maître de guerre.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 en Endurance.

Lorsque vous attaquez un adversaire avec un marteau à une main, une masse à une main ou un fléau à une main et le pouvoir affilié, vous pouvez viser la Vigueur plutôt que la CA.

Pouvoir à volonté associé : Assaut impétueux (Maître de guerre), Coup impétueux (Guerrier), Attaque éclair (Rôdeur).

Le Grand Marteau [majeur]

Prérequis : Entre le marteau et l'enclume.

Avantage : Lorsque vous attaquez un adversaire avec un marteau à une main, une masse à une main ou un fléau à une main et le pouvoir affilié vous pouvez également choisir de le renverser ou de le repoussez d'une cases.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Coup puissant	MJ 64
7	Frappe impitoyable	MJ 65
13	Enclume funeste	MJ 66
17	Frappe cruciale	MJ 67
23	Brise crâne	MJ 69
27	Frappe bestiale	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Serrer les rangs	MJ 94
7	Appât sacrificiel	AG 43
13	Gains hasardeux	AG 46
17	Fureur tonitruante	MJ 97
23	Démonstration audacieuse	AG 50
27	Damnation du maître de guerre	MJ 100

Niv	Pouvoir de rencontre Rôdeur	Source
3	Défense du sanglier de tonnerre	MJ 135
7	Tressaillement dédoublé	AG 79
13	Défense habile	MJ 138
17	Accès de colère	AG 82
23	Barrage le lame	MJ 141
27	Eventration sauvage	MJ 142

Ishni Taru

Cimeterre

L'Ishni Taru ou « le croissant meurtrier » est le style de combat pratiqué par les Benqu Mejaï, les guerriers du désert de Shatam. Sa pratique demande une grande mobilité si bien qu'il est difficilement exécutable lorsque l'on porte une armure lourde.

L'éclat de la lune [mineur]

Prérequis : Guerrier, Maître de guerre ou Rôdeur.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 en Athlétisme.

Lorsque vous toucher un adversaire qui n'est pas en péril avec un cimeterre et le pouvoir affilié, vous pouvez vous décaler de deux cases en action libre.

Pouvoir à volonté associé : Attaque sur mesure (Ranger), Coup sûr (Guerrier), Opportunisme de la vipère (Maître d'arme)

La Faucheuse du désert [majeur]

Prérequis : L'éclat de la lune.

Avantage : Lorsque vous bénéficier d'une attaque d'opportunité et si vous porter un cimeterre, vous pouvez utiliser le pouvoir de rencontre donné par le tableau ci-dessous à la place d'une attaque de base.

Lorsque vous attaquez un adversaire avec un cimeterre et le pouvoir affilié, vous pouvez vous décaler de deux cases avant l'attaque.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Danse de l'acier	MJ 64
7	Impulsion soudaine	MJ 65
13	Tempête de coup	MJ 66
17	Harcèlement	MJ 68
23	Croc d'acier	MJ 69
27	Frappe d'adamantium	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Mousson d'acier	MJ 94
7	Attaque surprise	MJ 95
13	Gain hasardeux	AG 46
17	Fureur tonitruante	MJ 97
23	Cri de guerre du grand dragon	MJ 99

Niv	Pouvoir de rencontre de Rôdeur	Source
3	Piqûre de la guêpe d'ombre	MJ 136
7	Stratagème du chacal	AG 78
13	Défense habile	MJ 138
17	Double Eviscération	MJ 139
23	Manteau d'épine	MJ 141
27	Plaie instable	AG 86

La Lance Tueuse

Lance

Populaire aussi bien parmi les chasseurs orks du Lycros que les rangers elfes d'Aspen le style de la Lance Tueuse permet de tenir à distance un adversaire un peu trop coriace. Ces techniques sont à base de feinte, de retraite et de coup rapide visant les points faibles.

Frappe artériel [mineur]

Prérequis : Guerrier, Rôdeur ou Maître de guerre.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 en Athlétisme.

Lorsque vous touchez un adversaire avec une lance et le pouvoir affilié celui-ci est ralenti jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Pouvoir à volonté associé : Coup déstabilisateur (Maître de guerre), Coup sûr (Guerrier), Frappe tournoyante (Rôdeur).

La Lance Tueuse [majeur]

Prérequis : Frappe artériel.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts lorsque vous attaquez un adversaire plus grand que vous avec une lance et le pouvoir affilié.

Vous pouvez également utiliser le pouvoir affilié dans le cadre d'une charge.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Frappe opportune	MJ 64
7	Frappe impitoyable	MJ 65
13	Serres du rukh	MJ 66
17	Défi du guerrier	MJ 67
23	Estoc de précision	AG 19
27	Frappe bestiale	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Cri de guerre des braves	MJ 93
7	Cerner l'ennemi	MJ 95
13	Furie du sirocco	MJ 96
17	Inspiration mortelle	AG 48
23	Focalisation des blessures	AG 50
27	Conditionnement héroïque	MJ 99

Niv	Pouvoir de rencontre Rôdeur	Source
3	Deux prédateurs	AG 76
7	Proie harcelée	AG 48
13	Bond renversant	AG 80
17	Lame et croc	AG 83
27	Etau bestial	AG 86

L'Etoile de Fer

Fléau ou masse

Le style de l'étoile de fer à été développé par les chevaliers Timonais pour porter des attaques par-dessus les boucliers de leur ennemi. C'est un style très brutal qui mise sur la force pure et la désorientation de son adversaire.

Frappe circulaire [mineur]

Prérequis : Guerrier ou Maître de guerre.

Avantage : Vous gagnez +2 en Athlétisme.

Lorsque vous jouissez d'un avantage de combat et que vous touchez l'adversaire avec un fléau ou une masse et le pouvoir affilié celui-ci subit un malus de -2 en attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

De plus vous ignorez le bonus d'armure de Bouclier de vos adversaires lorsque vous attaquez avec un fléau ou une masse et le pouvoir affilié.

Pouvoir à volonté associé : Assaut impétueux (Maître de guerre), Frappe foisonnante (Guerrier), Attaque éclair (Rôdeur).

Frappe brutale [majeur]

Prérequis : Frappe circulaire.

Avantage : Lorsque vous attaquez un adversaire avec un fléau ou une masse et le pouvoir affilié vous pouvez choisir de le repoussez d'une cases.

Vous pouvez également utiliser le pouvoir affilié dans le cadre d'une charge.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Coup puissant	MJ 64
7	Frappe impitoyable	MJ 65
13	Horrible broyage	AG 14
17	Coup stupéfiant	AG 17
23	Cage de chaînes	MJ 69
27	Frappe d'adamantium	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Frappe du maître de guerre	MJ 93
7	Exposition provoquée	AG 43
13	Manœuvre de la pince	AG 46
23	Démonstration audacieuse	AG 50

Bo do

Arme d'Hast à deux mains

Inventé par les moines de la demi lune, le Bo do ou « voie du bâton » est un art martial défensif jouant sur l'allonge de l'arme pour garder ses ennemis loin de sa garde.

Tenir la distance [mineur]

Prérequis : Guerrier, Maître de guerre ou Moine

Avantage : Vous gagnez +2 en Intimidation.

Lorsque vous touchez un adversaire avec une arme d'hast à deux mains et le pouvoir affilié celui-ci est repoussé d'une case.

Pouvoir à volonté associé : Opportunisme de la vipère (Maître d'arme), Enchaînement (Guerrier), Frappe au talon (Moine).

Mur de bois [majeur]

Prérequis : Tenir la distance.

Avantage : Lorsque vous touchez un adversaire avec une arme d'hast à deux mains et le pouvoir affilié celui-ci est repoussé de deux cases et vous gagnez un bonus de +1 en CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Vous pouvez également utiliser le pouvoir affilié dans le cadre d'une attaque d'opportunité.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Attaque jauge	AG 10
7	Colére du griffon	MJ 65
17	Coup sauvage	AG 17
23	Frappe paralysante	MJ 69
27	Frappe d'adamantium	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Serrer les rangs	MJ 94
7	Retour mortel	AG 44
13	Courage obstiné	AG 45
17	La bataille continue	MJ 97
23	Cri de guerre du grand dragon	MJ 99
27	Piége brutal	AG 53

Niv	Pouvoir de rencontre Moine	Source
3	La queue du dragon	AG 46
13	Interception	AG 48
23	La frappe du cobra	AG 51

L'Heritage de Krum

Marteau à deux mains, masse à deux mains, hache à deux mains, épée à deux mains

L'Héritage de Krum est un style de combat très brutal, s'appuyant sur des frappes dévastatrice et puissante. Jouant sur la peur et l'intimidation, il est particulièrement apprécié par les ork du Lycros et les barbares nordiques.

Fracasser l'armure [mineur]

Prérequis : Guerrier, maître de guerre ou barbare.

Avantage : Vous gagnez +2 en Intimidation.
Lorsque vous touchez un adversaire avec un marteau à deux mains, une masse à deux mains, une épée à deux mains ou une hache à deux mains et le pouvoir affilié, votre adversaire subit un malus de -1 en CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Pouvoir à volonté associé : Assaut impétueux (Maître de guerre), Coup impétueux (Guerrier), Attaque dévastatrice (Barbare).

Exécution [majeur]

Prérequis : Fracasser l'armure.

Avantage : Lorsque vous attaquez un adversaire avec un marteau à deux mains, une masse à deux mains, une épée à deux mains ou une hache à deux mains et le pouvoir affilié vous réalisez des coups critiques sur 19-20.
Vous pouvez utiliser le pouvoir affilié dans le cadre d'une charge.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Coup puissant	MJ 64
7	Frappe impitoyable	MJ 65
13	Enclume funeste	MJ 66
17	Brise montagne	MJ 67
23	Marteau déchirant	AG 19
27	Frappe bestiale	MJ 70

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Frappe du maître de guerre	MJ 93
7	Appât sacrificiel	AG 43
13	Courage obstiné	AG 45
17	Fureur tonitruante	MJ 97
23	Le sang appel le sang	AG 51

Niv	Pouvoir de rencontre Barbare	Source
3	Coup du marteau	MJ2 36
7	Orgie de violence	MJ2 38
13	Crâne fracassé	MJ2 40
17	Coup dévastateur	MJ2 41
23	Frappe fatale	MJ2 43
27	Boucherie	MJ2 44

Mur de Fer

Hache, marteau, masse ou épée avec le trait polyvalente

Initialement développé par les soldats mercenaires pour se protéger entre eux, cet art martial défensif à beaucoup évoluer durant les ages. Chaque compagnie a mit au point son propre style de combat en optimisant les positions du bouclier et les feintes à l'épée.

Prise en tenaille [mineur]

Prérequis : Guerrier, Maître de guerre, Voleur, Rôdeur.

Avantage : Vous gagnez +2 en Athlétisme.
Lorsque vous attaquez un adversaire contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat avec une arme polyvalente et le pouvoir affilié, vous gagnez +2 au dégât.

Pouvoir à volonté associé : Tactique de la meute (Maître de guerre), Marée de fer (Guerrier), Attaque éclair (Rôdeur), Frappe démoralisante (Voleur).

Mur de Fer [majeur]

Prérequis : Prise en tenaille.

Avantage : Lorsque vous touchez un adversaire avec une arme polyvalente et le pouvoir affilié l'un de vos alliés situé dans une case adjacente gagne un bonus de +2 en CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Vous pouvez utiliser le pouvoir affilié dans le cadre d'une charge.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
3	Coup puissant	MJ 64
7	Mors la poussière	AG 12
13	Ebranlement	AG 14
17	Brise montagne	MJ 67
23	Brise crâne	MJ 69

Niv	Pouvoir rencontre Maître guerre	Source
3	Frappe du maître de guerre	MJ 93
7	Fissurer l'armure	MJ 95
13	Manœuvre frustrante	MJ 97
17	La bataille continue	MJ 97
23	Focalisation des blessures	AG 50
27	Conditionnement héroïque	MJ 99

Niv	Pouvoir de rencontre Rôdeur	Source
3	Défense du sanglier de tonnerre	MJ 135
7	Stratège du Chacal	AG 78
13	Percer la cuirasse	MJ 138
17	Griffes du guépard	MJ 140
27	Eventration sauvage	MJ 142

Niv	Pouvoir de rencontre Voleur	Source
3	Menace concrétisée	AG 105
7	Blessure affligeante	AG 108
13	Attaque intimidante	AG 110
17	Rafale cinglante	AG 113
23	Abattage	AG 114
27	Violence odieuse	AG 117

Lame Invisible

Arme légère

Célèbre parmi les guildes criminelles, la Lame Invisible est un art martial combinant vitesse et surprise. Les pratiquants de ce style de combat dissimulent leurs armes et la dégaine rapidement pour surprendre leur adversaire.

Frappe soudaine [mineur]

Prérequis : Voleur, Rôdeur et Pirate.

Avantage : Vous gagnez +2 en Acrobatie.

Lorsque vous attaquez un adversaire avec une arme légère et le pouvoir affilié, vous pouvez cibler le Réflexe plutôt que la CA.

Pouvoir à volonté associé : Frappe et retraite (Pirate), Attaque éclair (Rôdeur), Frappe habile (Voleur).

Lame invisible [majeur]

Prérequis : Frappe soudaine.

Avantage : Lorsque vous touchez un adversaire avec une arme légère et le pouvoir affilié vous pouvez vous décaler de 2 cases et faire un test de Dissimulation pour vous cacher.

Niv	Pouvoir rencontre Pirate	Source
3	Mordant du fourbe	Leak
13	Attaque déséquilibrante	Leak
17	Frappe accablante	Leak
23	Opportuniste	Leak
27	Botte de la Reine Rouge	Leak

Niv	Pouvoir de rencontre Rôdeur	Source
3	Dard troublant	AG 75
7	Tourbillon de lame	MJ 137
13	Diversion de la main secondaire	AG 80
17	Griffes du guépard	MJ 140
23	Ecroulement nonchalant	AG 84
27	Tornade armée	MJ 142

Niv	Pouvoir de rencontre Voleur	Source
3	Mordant du fourbe	MJ 162
7	Blessure affligeante	AG 108
13	Cyclone sournois	AG 110
17	Assaut frénétique	AG 112
23	Angle mort	AG 114
27	Frappe idéale	MJ 169

Isdul Inari

Deux épées

L'Isdul Inari ou « danse des deux épées » en Sylvani, est une technique de combat basé sur le maniement de deux épées inventé par les danseurs de guerre elfe qui allie vitesse et acrobatie aérienne.

Danse des épées [mineur]

Prérequis : Guerrier ou Rôdeur.

Avantage : Vous gagnez +2 en Acrobatie.

Lorsque vous attaquez un adversaire avec deux épées et le pouvoir affilié, vous pouvez vous décaler d'une case avant ou après l'attaque.

Vous pouvez utiliser le pouvoir affilié dans le cadre d'une charge.

Pouvoir à volonté associé : Double coup (Guerrier), Frappe jumelle (Rôdeur)

Tourbillon de lame [majeur]

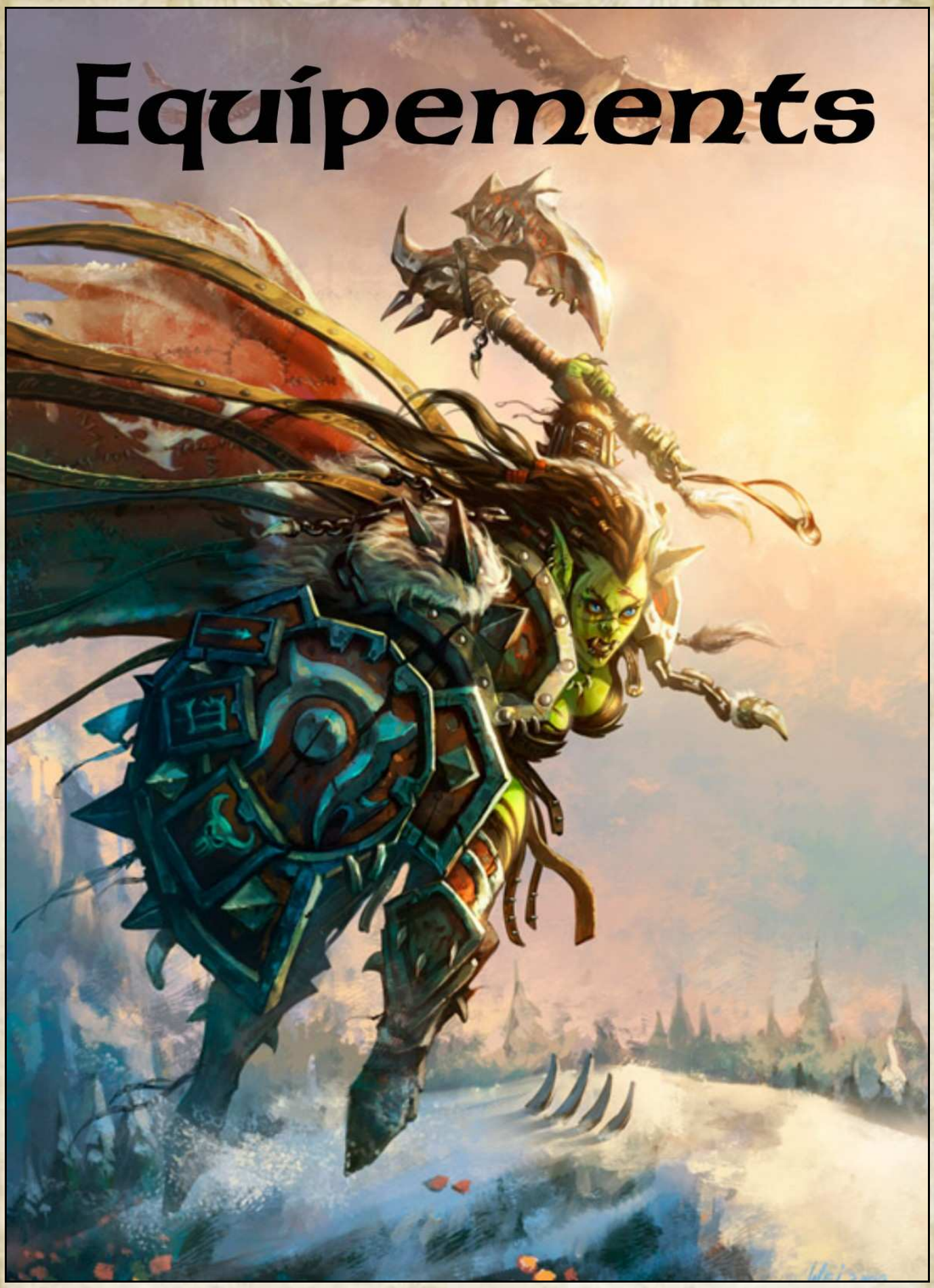
Prérequis : Danse des épées.

Avantage : Lorsque vous attaquez un adversaire avec deux épées et le pouvoir affilié, vous gagnez un bonus de +1 en CA et en Réflexe jusqu'à la fin de votre prochain tour. De plus, vous pouvez vous décaler de 3 cases avant ou après l'attaque. Vous pouvez même passer sur une case occupée par un adversaire en réussissant un test d'Acrobatie DD20.

Niv	Pouvoir de rencontre Guerrier	Source
7	Double tourment	AG 12
13	Danse des lames	AG 14
17	Tape et contre attaque	AG 17
23	Leurre du maître d'arme	AG 19
27	Suprématie double	AG 22

Niv	Pouvoir de rencontre Rôdeur	Source
3	Défense du sanglier de tonnerre	MJ 135
7	Tourbillon de lame	MJ 137
13	Défense habile	MJ 138
17	Double éviscération	MJ 139
23	Manteau d'épine	MJ 140
27	Tornade armée	MJ 142

Equipements



Equipements

S'EQUIPER

Au cours de leurs aventures, les personnages devront transporter toute sorte d'équipements divers et varier. Des armes et des armures bien attendu, mais également de quoi s'éclairer, se réchauffer, se vêtir et pourquoi pas se distraire. Bien que la plupart des pièces d'équipement soit déjà lister dans le Manuel du Joueur, ce chapitre propose des nouvelles armes, des nouvelles armures ainsi que des choses bien particulières à l'univers de Leak.

MONNAIE

Dans Leak, la plupart des pays possèdent leur propre monnaie frappée à l'image de leur dirigeant ou de leur devise. Il existe une grande variété de pièce avec plus ou moins la même valeur monétaire. Mais la seule vraie valeur uniformément reconnue est celle des matériaux qui compose la pièce. De l'or reste de l'or.

Le tableau ci-dessous indique le taux de change entre les différentes pièces.

Unité monétaire	Pièce de cuivre	Pièce d'argent	Pièce d'or	Pièce de platine
Pièce de cuivre	1	1/10	1/100	1/1000
Pièce d'argent	10	1	1/10	1/100
Pièce d'or	100	10	1	1/10
Pièce de platine	1000	100	10	1

Armes et Armures

ARMES DE GUERRE DE CORPS A CORPS

Arme à une main

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Epée Batarde	+2	1d10	-	20 po	2.5kg	Lames lrd	Polyvalente
Khopesh	+2	1d8	-	20 po	4kg	Haches	Polyvalente, Brutale 1
Hachette	+2	1d6	5/10	5 po	1.5kg	Haches	Arme jet lrd, Second.

Arme à deux mains

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Pique de Guerre lourde	+2	1d12	-	20 po	4kg	Piques	Critique amélioré

ARMES SUPERIEURE DE CORPS A CORPS

Arme à une main

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Kukri	+2	1d6	-	10 po	1kg	Lames lgr	Brutale 1, Secondaire
Main gauche	+2	1d4	-	5 po	0.5kg	Lames lgr	Defensive, Secondaire

Arme double

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Double lame	+3	1d8/1d8	-	40 po	5.5kg	Lames lrd	Secondaire, Defensive
Double hache	+2	1d10/1d10	-	40 po	7.5kg	Haches	Secondaire, Defensive
Urgosh	+2	1d12/1d8	-	30 po	6kg	Haches	Secondaire, Defensive

ARMES DE GUERRE A DISTANCE

Arme à une main

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arc court Serpent	+2	1d8	20/40	100 po	1.5kg	Arcs	Petite, Rech. (libre)
Arc long Serpent	+2	1d10	30/60	125 po	1.5kg	Arcs	Rechargement (libre)

ARMES SUPERIEURE A DISTANCE

Arme à une main

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arbalète à répétition	+2	1d8	10/20	35 po	3kg	Arbaléte	Rec. (libre), 10 Carreaux
Pistolet	+3	1d10	10/20	50 po	2kg	Poudres	Brutale 1, Rech. (simple)

Arme à deux mains

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arquebuse	+3	1d12	30/60	100 po	5kg	Poudres	Brutale 2, Rech. (simple)
Grand fusil	+3	2d6	40/80	250 po	6kg	Poudres	Brutale 2, Rech. (simple)
Tromblon	+3	1d10	Cône 3	500 po	7.5kg	Poudres	Brutale 1, Rech. (comp.)

Arme d'artillerie

Arme	Man.	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Baliste	+2	3d6	35/70	500 po	250kg	Arbaléte	Rec.(complexe), Servant (2)
Catapulte (petite)	+2	4d6	45/90	550 po	500kg	Catapulte	Explo. 2, Servant (2), Rech.(complexe)
Catapulte (grande)	+2	6d6	60/120	800 po	750kg	Catapulte	Explo. 3, Servant (3), Rech.(complexe)
Trébuchet	+2	8d6	25/50	250 po	750kg	Catapulte	Explo. 3, Servant (4), Rech.(complexe)
Canon (standard)	+2	2d8	25/50	250 po	1/16	Poudres	Recharge (complexe)
Canon (6 livres)	+2	3d8	30/60	300 po	1/12	Poudres	Explo. 2, Servant (3), Rech.(complexe)
Canon (10 livres)	+2	4d8	40/80	400 po	100kg	Poudres	Explo. 2, Servant (3), Rech.(complexe)
Canon (12 livres)	+2	5d8	50/100	500 po	1/8	Poudres	Explo. 3, Servant (3), Rech.(complexe)
Canon (20 livres)	+2	6d8	60/120	1000 po	300kg	Poudres	Explo. 3, Servant (3), Rech.(complexe)

Nouvelle Propriétés

Servant : Cette propriété donne le nombre de personne minimum nécessaire pour utiliser l'arme. Il est toutefois possible d'utiliser l'arme avec un nombre de servant réduit mais cela augment le temps de recharge d'une action complexe par servant manquant.

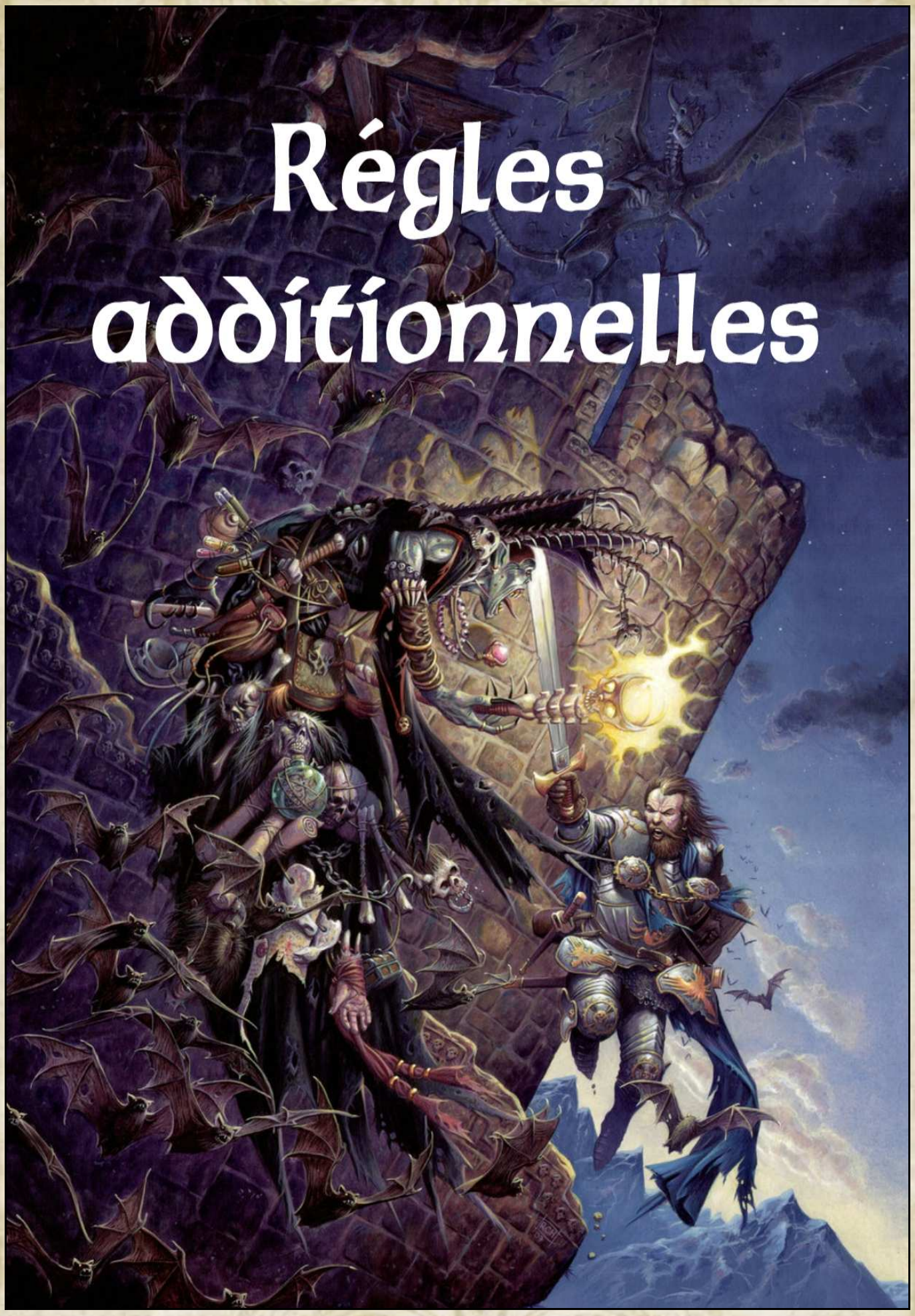
Défensive : Portée en main gauche, vous gagnez +1 en CA si vous n'utilisez pas l'arme pour attaquer.

Brutale : Vous pouvez relancez tous les dés de dégât faisant le chiffre indiqué ou moins. Relancez le dé jusqu'à que le score de dommage dépasse la valeur de Brutale.

ARMURES

Armures d'étoffe (légére)	Bonus d'armure	Bonus d'altération maximum	Tests	VD	Prix	Poids
Vêtements normaux	+0	+2	-	-	1po	2kg
Armure en tissus de mage	+1	+4	-	-	100po	2.5kg
Armure en tissu enchantée	+2	+6	-	-	Na	1.5kg
Armures de cuir (légére)	**Bonus d'armure**	**Bonus d'altération maximum**	**Tests**	**VD**	**Prix**	**Poids**
Armure de cuir	+2	+2	-	-	25 po	7.5kg
Armure en cuir de raptor	+3	+4	-	-	250po	7.5kg
Armure en cuir enchantée	+4	+6	-	-	Na	7.5kg
Armures de peau (légére)	**Bonus d'armure**	**Bonus d'altération maximum**	**Tests**	**VD**	**Prix**	**Poids**
Armure de peau	+3	+2	-1	-	30 po	12.5kg
Armure en peau sanguinaire	+4	+4	-1	-	500po	12.5kg
Armure en peau céleste	+5	+6	-1	-	Na	12.5kg
Armures de maille (lourde)	**Bonus d'armure**	**Bonus d'altération maximum**	**Tests**	**VD**	**Prix**	**Poids**
Cotte de maille	+6	+2	-1	-1	40 po	20kg
Cotte de maille en mithral	+9	+4	-1	-1	2000po	20kg
Cotte de maille en mitral enchantée	+12	+6	-1	-1	Na	20kg
Armures d'écaille (lourde)	**Bonus d'armure**	**Bonus d'altération maximum**	**Tests**	**VD**	**Prix**	**Poids**
Armure d'écailles	+7	+2	-	-1	45 po	22.5kg
Armure d'écailles de dragon	+10	+4	-	-1	4000po	22.5kg
Armure d'écailles vénérable	+13	+6	-	-1	Na	22.5kg
Harnois (lourde)	**Bonus d'armure**	**Bonus d'altération maximum**	**Tests**	**VD**	**Prix**	**Poids**
Harnois	+8	+2	-2	-1	50 po	25kg
Harnois en forgeacier	+11	+4	-2	-1	6000po	25kg
Harnois runique	+14	+6	-2	-1	Na	25kg
Bouclier	**Bonus d'armure**	**Bonus d'altération maximum**	**Tests**	**VD**	**Prix**	**Poids**
Bouclier léger	+1	+2	-	-	5 po	3kg
Bouclier lourd	+2	+4	-2	-	10 po	7.5kg
Bouclier runique	+3	+6	-2	-	na	7.5kg

Régles additionnelles



Règles additionnelles

Ce chapitre présente les différentes règles additionnelles propres à Leak.

Les Compétences

A Leak, le système de point de compétence est totalement différent. Il ressemble beaucoup à celui de la version 3.5 de Donjons et Dragons. A chaque augmentation de niveau, un personnage doit attribuer des points dans les différentes compétences qu'il possède. Cela permet de ne pas généraliser les compétences et de rendre les personnages plus spécialisé et, surtout, plus personnalisé.

La peur et la terreur

Certaine créature peuvent provoquer la peur ou la terreur. Ces règles sont là pour gérer l'effet que peut avoir un tel monstre sur les joueurs.

Les artisanats

Il est possible, pour les joueurs, de créer, des armes, des armures, des potions ou tous autres objets utile pour leurs aventures ou tout simplement pour se faire de l'argent avec en les revendant. Les règles d'artisanats sont là pour permettre à des personnages compétents de fabriquer de tel objet. Certains artisans de renom peuvent même réussir à créer des objets magiques.

Les poisons et venins

Ce paragraphe liste et décrit les poisons communs dans le monde de Leak.

Les potions et élixirs

Ce paragraphe liste et décrit les potions communes dans le monde de Leak.

Les communautés

Ces règles sont faites pour le maître de jeu. Elles permettent de créer et gérer les ressources naturelles et humaines d'une ville ou d'un village. Les personnages peuvent être les dirigeant de ces communautés et leur action influence la vie et les ressources de leur cité.

Compétences

Système par répartition

Tous les deux niveaux, un personnage gagne des points à attribuer dans ces compétences pour les faire évoluer.

Compétences de formation

Au premier niveau, un personnage possède des compétences de formation définit par sa classe et son origine. Un personnage gagne un bonus de 5 points dans chacune de ses compétences de formation.

Type de compétence

Il existe deux types de compétences, physique et mentale. Le tableau ci-dessous classe les compétences par type.

Compétence Physique	Compétence Mentale
Acrobatie	Arcanes
Athlétisme	Bluff
Discrétion	Connaissance de la rue
Endurance	Diplomatie
Larcin	Exploration
	Histoire
	Intimidation
	Intuition
	Nature
	Perception
	Religion
	Soins

Points de compétence

A partir du second niveau et tous les deux niveaux, le personnage gagne un certain nombre de point de compétence en fonction de sa classe de personnage.

Il peut ensuite repartir ses points comme il le souhaite en respectant les types de compétence. Les points libres peuvent être distribués dans les compétences physique et/ou mentale.

Classe	Physique	Mentale	Libre
Pirate	2	6	2
Moine	3	5	2
Guerrier	2	3	2
Maitre de Guerre	2	4	2
Voleur	3	6	2
Barbare	2	4	2
Rodeur	2	4	2
Magicien	0	7	2
Sorcier	0	7	2
Prêtre	0	6	2
Paladin	1	6	2
Druide	1	7	2
Barde	1	8	2

Score maximal d'une compétence

Un joueur peut attribuer un nombre de point maximum égal à la moitié de son niveau (arrondi à l'inférieur) à chaque compétence.

Peur et Terreur

La peur et la terreur

Certains monstres peuvent provoquer la peur ou la terreur, ces effets sont traités comme des pouvoirs de rencontre.

D'ordre général, Les créatures de type *mort-vivante* provoquent la peur ou la terreur si elle possède 3 niveaux de plus que leur cible et les créatures de type *dragon* provoquent la terreur.
Le maître de jeu est le seul à juger si une créature provoque la peur ou la terreur.

Sous certaines conditions, des effets de peur peuvent s'appliquer. Ces situations doivent être particulièrement effrayantes, comme affronter un prêtre d'Ashragorn durant un rituel particuliérement sanglant, ou encore se battre dans un environnement horrible comme le plan des Ténèbres ou la cité d'Amunaptra par exemple.

Peur	**Aptitude de Monstre**
La créature provoque la peur	
Rencontre ♦ peur	
Réaction immédiate	**Distance** Vue
Déclencheur : La cible voit la créature qui provoque la peur	
Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet	
Attaque : Charisme ou Constitution contre Volonté. Si plusieurs créatures provoquent la peur, la créature dominante gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque par créature qui provoque la peur.	
Réussite : La cible est effrayée. Sauvegarde annule	

Terreur	**Aptitude de Monstre**
La créature provoque la terreur	
Rencontre ♦ terreur	
Réaction immédiate	**Distance** Vue
Déclencheur : La cible voit la créature qui provoque la terreur	
Cible : Toutes les créatures dans l'aire d'effet	
Attaque : Charisme ou Constitution contre Volonté. Si plusieurs créatures provoquent la peur, la créature dominante gagne un bonus de +1 à son jet d'attaque par créature qui provoque la peur.	
Réussite : La cible est terrifiée. Sauvegarde annule. Si la sauvegarde est réussit, la cible est effrayée. Sauvegarde annule.	

Effet de peur et de terreur

Voici les effets de peur et terreur.

EFFRAYE
♦ Vous offrez un avantage de combat à vos adversaires.
♦ Vous avez un malus de -2 en attaque et à toutes vos défenses.

TERRIFIE
♦ Vous offrez un avantage de combat à vos adversaires.
♦ Vous avez un malus de -2 en attaque et à toutes vos défenses.
♦ Vous ne pouvez pas utiliser de pouvoir de rencontre et quotidien.

Les Artisanats

TALENT

Chaque forme d'artisanat est maitrisée par le biais d'un Talent distinct pour chaque discipline artisanale. Ainsi un forgeron possède le talent Forge, un tailleur de gemme possède le talent Joaillerie etc. Il n'y a pas de prés-requis a l'obtention d'un talent artisanale, comme il n'existe pas de liste complète. Le maitre de jeu est libre d'autoriser tel ou tel artisanat.

Apprendre un artisanat demande du temps et de la discipline. Bien souvent le personnage devra posséder le matériel nécessaire pour pratiquer son art. Il devra aussi trouver un maitre qui pourra lui enseigner les secrets de son métier.

Les talents d'artisanats sont des talents Héroïques.

CREER DES OBJETS

L'artisanat sert essentiellement à fabriquer des objets communs mais il existe une autre forme d'artisanat servant à réaliser des objets magiques (voir plus loin).

Le DD de fabrication d'un objet est proportionnel à son cout. Le tableau ci-dessous donne le DD pour réaliser un objet.

Cout final de l'objet	DD
0 – 10 Po	15
11 – 20 Po	17
21 30 Po	19
31 -40 Po	21
41 – 50 Po	23
51 – 100 Po	25
101 – 500 Po	27
501 – 1500 Po	29
1501 – 10000 Po	31
10001 Po et +	33

Si le test est raté de 4 ou moins, la semaine de production est perdue mais l'artisan ne perd pas d'argent. Si le test est raté de 5 ou plus, tous les efforts sont perdus et l'objet est détruit. Il est possible de faire 10 sur un test d'artisanat.

La fabrication d'un objet prend 1 semaine par 5Po du coût final de l'objet. Pendant qu'il consacre une partie de son temps à la réalisation de son ouvrage, l'on considère que le Personnage peut continuer à vivre des aventures normalement. Toutefois, il est possible pour un personnage de se consacrer uniquement à son artisanat et de réussir à fabriquer 10Po du coût final de l'objet par semaine.

Cout de fabrication

Le cout de fabrication d'un objet fabriqué est égal à 75% du prix de vente.

Matériel d'artisanat

Pour fabriquer un objet il faut des outils. Sans ces outils, il est impossible d'obtenir des choses avec un Talent d'artisanat. Le cout des kits est indiqué dans le tableau des artisanats (voir plus bas). Il est également possible d'utiliser un atelier pour fabriquer les objets. Les ateliers coute 10 fois le prix d'un Kit mais permet à l'artisan de réduire le cout final d'un objet de 50% et de travailler sur 4 objets en même temps. Bien entendu, les ateliers prennent de la place et ne sont pas transportable.

Effort commun

Il est possible de se mettre à plusieurs pour fabriquer un objet, dans ce cas là l'artisan dirige les opérations et doit être présent à chaque fois qu'un test d'artisanat est effectué. Chaque personne donne 5 Pièce d'or de construction supplémentaire par semaine (10 Po si elle ne fait rien d'autre).
Un maximum de 4 personnes peuvent travailler sur un objet de taille Moyenne, 8 sur un objet de Grande taille et 8 de plus par catégorie de taille au delà de Grande.
Il est possible pour un artisan de diriger un nombre de personne égal à son bonus dans la compétence. Le personnel possédant le talent artisanal adéquat ne compte pas dans le total.

LES ARTISANATS

Les artisanats servent la plupart du temps à fabriquer des objets soit même pour en réduire le cout. Il est néanmoins possible de fabriquer des objets qui offrent des bonus en termes de jeu. Cette forme particulière d'artisanat est appelée Technique Artisanale, elle est traitée plus loin.

Arts

Cout du kit : 15 pièces d'or
Compétence associée : Intuition
Ce talent regroupe des disciplines artistiques telles que la peinture, la sculpture, et même la fabrication d'instrument de musique. Il est également possible d'utiliser ce talent pour produire des services (comme la composition musicale).

Cuisine

Cout du kit : 5 pièces d'or
Compétence associée : Perception
Ce talent permet de cuisiner des aliments comestibles. Il est essentiellement employé comme métier pour gagner de l'argent.
Le temps de création est estimé en jour et non en semaine.

Brasserie
Cout du kit : 50 pièces d'or
Compétence associée : Connaissance de la rue
Ce talent sert à produire des boissons alcoolisées comme de l'hydromel ou du vin. Dans certain cas, notamment pour du vin, le temps de « fabrication » peut être exprimé en année et non en semaine. Dans un tel cas, hormis le premier, aucun test de compétence n'est nécessaire.

Travail du bois
Cout du kit : 30 pièces d'or
Compétence associée : Athlétisme
Ce talent permet de modeler le bois pour créer des objets divers tel que des barils, des armatures, des charpentes, des coffres, des roues, des armes en bois, des chariots, des outils en bois etc.
En général un objet de Petite taille coute 5 po, de taille Moyenne 20 po, de Grande taille 50 po et de Très Grande taille 200 po.

Architecte
Cout du kit : 25 pièces d'or
Compétence associée : Exploration
Ce talent permet de fabriquer des maisons, des armes de sièges et même des châteaux. Vous savez dessiner les plans et diriger les constructions. La plupart du temps ce type de construction demande l'assistance de personnel supplémentaire pour aider l'artisan à réaliser l'ouvrage (voir effort commun).

Taille de gemmes
Cout du kit : 50 pièces d'or
Compétence associée : Larcin
Ce talent permet de retailler les gemmes, de polir le métal et de sertir des bijoux. Il n'y a pas de limite au nombre de gemme pouvant habiller un objet.

Travail du cuir
Cout du kit : 15 pièces d'or
Compétence associée : Nature
Ce talent permet de fabriquer des objets en cuir animal comme des sacs, des vêtements en cuir, des lanières, des ceintures, mais aussi des armures de type cuir et de peau.

Scribe
Cout du kit : 40 pièces d'or
Compétence associée : Religion
Ce talent regroupe tous les métiers tournant autour des livres et des parchemins, comme la fabrication des pages, la reliure, l'entretiens des ouvrages, la copie des livres, l'enluminure etc.
Le talent sert également à dresser des cartes précises d'une région. Une carte coute environ 20 po par semaine de levée. Plus la zone couverte est grande, plus la carte est couteuse.

Forge
Cout du kit : 50 pièces d'or
Compétence associée : Endurance
Ce talent regroupe tous les métiers de façonnage du métal. Vous pouvez créer des anneaux, des boucles, des armes, des armures en métal, des fers à cheval etc.

Tailleur
Cout du kit : 10 pièces d'or
Compétence associée : Diplomatie
Ce talent permet de fabriquer des objets en tissus ou en soie comme de la toile de tente, des cordes, du linge, des vêtements etc.
Il n'y a pas de limite de prix pour le cout d'un vêtement particulier. Un prix vraiment exorbitant partira du principe que le vêtement est serti de pierres précieuses.

Alchimie
Cout du kit : 15 pièces d'or
Compétence associée : Arcane
Ce talent permet de fabriquer des potions, des remèdes, des antidotes, des solutions chimiques etc.

Fabrication de poison
Cout du kit : 15 pièces d'or
Compétence associée : Larcin
Ce talent permet de fabriquer des poisons et leurs antidotes. Voir le Chapitre sur les poisons.

TECHNIQUE ARTISANALE
Les Techniques Artisanales sont des formes avancées des Talents artisanaux. Elles permettent à l'artisan de réaliser des objets particuliers ou magiques.

Chaque Technique Artisanale est traitée comme une forme unique de l'artisanat, une personne désirant apprendre une Technique Artisanale doit payer un cout en pièces d'or représentante le temps et les moyens mis en œuvre pour acquérir la connaissance.

Artisanat : Artisanat nécessaire pour maitriser la Technique Artisanale.
Niveau : Niveau minimum pour apprendre la technique
Coût des composants : Prix des composants pour fabriquer l'objet.
Coût d'apprentissage : Prix de l'enseignement nécessaire pour acquérir la Technique Artisanale.
Temps de fabrication : Temps supplémentaire (en semaine) à ajouter pour déterminer la durée de fabrication de l'objet.
Compétence : Compétence utilisée pour le test définissant le bonus de l'objet. Lors de la création d'objet magique, il est toujours possible d'utiliser la compétence Arcane à la place de celle indiquée.

Liste des Techniques Artisanales

Technique Artisanale	Niveau
Forge	
Forge d'arme de maître	1
Forge d'armure en métal magique	4
Forge d'arme magique	4
Forge de sceptre et symbole magique	4
Forge d'armure en mithral	6
Forge d'armure en forgeacier	11
Forge de bouclier runique	11
Forge d'armure en mithral enchanté	16
Forge d'armure runique	21
Travail du cuir	
Fabrication d'armure de cuir magique	4
Fabrication d'armure en cuir de Raptor	6
Fabrication d'armure en peau sanguinaire	11
Fabrication d'armure en cuir enchanté	11
Fabrication d'armure en peau céleste	16
Fabrication d'armure en écaille de dragon	16
Fabrication d'armure en écaille vénérable	21
Taille de gemme	
Création d'anneaux magique	5
Création de talisman magique	5
Création d'orbe magique	5
Travail du bois	
Création de baguette magique	6
Création de bâton magique	11
Alchimie	
Préparation de potion magique	5
Cuisine et Brasserie	
Préparation de ration revigorante	1
Tailleur	
Création de vêtement magique	4
Création de vêtement en tissu de mage	6
Création de vêtement en tissu enchanté	11
Scribe	
Ecriture de parchemin	4

Forge d'arme de maître

Artisanat : Forge
Niveau : 1
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 100 po
Coût d'apprenti. : 90 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger des armes de maître. Ces armes offrent un bonus non magique à tous les tests d'attaques.

Résultat du test d'endurance	Bonus
9 ou moins	Aucun
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 et +	+4

Forge d'arme magique

Artisanat : Forge
Niveau : 4
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 150 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger des armes magiques. Le prix des armes se trouve dans la description des armes magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut forger qu'une arme de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'endurance est égal à 15 + le niveau de l'arme magique.

Forge d'armure en métal magique

Artisanat : Forge
Niveau : 4
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 150 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger des boucliers, des gantelets, des bracelets, des casques et des armures en métal magiques (cotte de maille et harnois). Le prix des armures se trouve dans la description des armures magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut forger qu'une armure de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'endurance est égal à 15 + le niveau de l'armure magique.

Le coût d'un bracelet est de 5 pièces d'or, d'un gantelet et d'un casque 10 pièces d'or.

Forge de sceptre et symbole magiques

Artisanat : Forge
Niveau : 4
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 150 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger des sceptres et des symboles religieux magiques. Le prix de ces objets se trouve dans la description des armes magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut forger qu'un objet de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'endurance est égal à 15 + le niveau de l'objet.

Forge d'armure en mithral

Artisanat : Forge
Niveau : 6
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 1000 po
Coût d'apprenti. : 360 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger une cote de maille en mithral.
Le DD au test d'endurance est égal à 20.

Forge d'armure en forgeacier

Artisanat : Forge
Niveau : 11
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 3000 po
Coût d'apprenti. : 1800 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger un harnois en forgeacier.
Le DD au test d'endurance est égal à 25.

Forge de bouclier runique

Artisanat : Forge
Niveau : 11
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 2000 po
Coût d'apprenti. : 1800 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger un bouclier runique.
Le DD au test d'endurance est égal à 25.

Forge d'armure mithral enchanté

Artisanat : Forge
Niveau : 16
Temps de fabric. : X4
Coût des compo. : 6000 po
Coût d'apprenti. : 9000 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger une cote de maille en mithral enchanté.
Le DD au test d'endurance est égal à 30.

Forge d'armure runique

Artisanat : Forge
Niveau : 21
Temps de fabric. : X4
Coût des compo. : 15000 po
Coût d'apprenti. : 45000 po
Compétence : Endurance

Cette technique permet de forger un harnois runique.
Le DD au test d'endurance est égal à 35.

Fabrication d'armure en cuir magique

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 4
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 150 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer des bottes, des ceintures, des gants et des armures en cuir animal magiques (cuir, peau et écaille). Le prix des armures se trouve dans la description des armures magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut fabriquer qu'une armure de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test de nature est égal à 15 + le niveau de l'armure magique.
Une paire de gants, une paire de bottes et une ceinture coute chacun 5 pièces d'or.

Fabrication d'armure en cuir de Raptor

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 6
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 1000 po
Coût d'apprenti. : 360 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer une armure en cuir de Raptor.
Le DD au test de nature est égal à 20.

Fabrication d'armure peau sanguinaire

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 11
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 2000 po
Coût d'apprenti. : 1800 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer une armure en peau sanguinaire.
Le DD au test de nature est égal à 25.

Fabrication d'armure en cuir enchanté

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 11
Temps de fabric. : X4
Coût des compo. : 2000 po
Coût d'apprenti. : 1800 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer une armure en cuir enchanté.
Le DD au test de nature est égal à 25.

Fabrication d'armure en peau céleste

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 16
Temps de fabric. : X4
Coût des compo. : 6000 po
Coût d'apprenti. : 9000 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer une armure en peau céleste.
Le DD au test de nature est égal à 30.

Fabrication d'armure en écaille de dragon

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 16
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 6000 po
Coût d'apprenti. : 9000 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer une armure en écaille de dragon.
Le DD au test de nature est égal à 30.

Fabrication d'armure en écaille vénérable

Artisanat : Travail du cuir
Niveau : 21
Temps de fabric. : X4
Coût des compo. : 15000 po
Coût d'apprenti. : 45000 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer une armure écaille de dragon vénérable.
Le DD au test de nature est égal à 35.

Création d'anneaux magique

Artisanat : Taille de gemme
Niveau : 5
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 250 po
Compétence : Larcin

Cette technique permet de créer des anneaux magiques. Le prix des anneaux se trouve dans la description des anneaux magiques (Manuel du Joueur). Un artisan ne peut créer qu'un anneau de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'arcane est égal à 15 + le niveau de l'anneau magique.
Un anneau coute 10 pièces d'or.

Création de talisman magique

Artisanat : Taille de gemme
Niveau : 5
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 250 po
Compétence : Larcin

Cette technique permet de créer des couronnes, des diadèmes, des colliers et des talismans magiques. Le prix des colliers et des talismans se trouve dans la description des talismans magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut créer qu'un talisman de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'arcane est égal à 15 + le niveau de l'objet
Un talisman coute 10 pièces d'or, un diadème coute 15 pièces d'or, une couronne coute 25 pièce d'or.

Création d'orbe

Artisanat : Taille de gemme
Niveau : 5
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 250 po
Compétence : Larcin

Cette technique permet de créer des orbes magiques. Le prix des orbes se trouve dans la description des orbes magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut créer qu'un orbe de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'arcane est égal à 15 + le niveau de l'orbe magique.

Création de baguette magique

Artisanat : Taille du bois
Niveau : 5
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 250 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de créer des baguettes magiques. Le prix des baguettes se trouve dans la description des baguettes magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut créer qu'une baguette de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'arcane est égal à 15 + le niveau de la baguette magique.

Création de bâton magique

Artisanat : Taille du bois
Niveau : 5
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 250 po
Compétence : Nature

Cette technique permet de fabriquer des bâtons magiques. Le prix des bâtons se trouve dans la description des bâtons magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut créer qu'un bâton de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test d'arcane est égal à 15 + le niveau de du bâton magique.

Préparation de potion magique

Artisanat : Alchimie
Niveau : 5
Temps de fabric. : 1 jour
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 75 po
Compétence : Arcane

Vous pouvez préparer des potions et des élixirs (voir le Chapitre *Rituel* du Manuel du Joueur) égal à votre niveau ou moins. Le prix des composants est égal au prix de la potion que vous voulez préparer.

Préparation de ration revigorante

Artisanat : Cuisine
Niveau : 1
Temps de fabric. : 1 jour
Coût des compo. : 1 po
Coût d'apprenti. : 50 po
Compétence : Perception

Cette technique permet de préparer de la nourriture particulièrement revigorante. Une personne qui mange une telle nourriture regagne 1 récupération, comme si elle c'était reposée 8 heures. Il est possible de bénéficier d'une telle nourriture qu'une seule fois par jour.
Le prix des composants est indiqué pour 1 seule personne mais il est possible de faire à manger pour plusieurs personnes, dans ce cas là le personnage doit annoncer combien de pièce il dépense et fait un test dans la table ci-dessous pour déterminer le nombre de repas qu'il réussit à préparer.

Résultat du test de Perception	Repas
9 ou moins	1
10 – 19	2
20 – 29	3
30 – 39	4
40 et +	5

Les rations revigorantes peuvent se garder 1 jour, au-delà de ce délai les rations redeviennent normales et n'offrent plus aucun bonus.

Création de vêtement magique

Artisanat : Tailleur
Niveau : 4
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 150 po
Compétence : Diplomatie

Cette technique permet de créer des vêtements magiques (vêtement en tissus et cape). Le prix des armures se trouve dans la description des armures magiques (Manuel du Joueur etc). Un artisan ne peut fabriquer qu'une armure de niveau égal ou inferieur à son propre niveau.

Le DD au test de diplomatie est égal à 15 + le niveau de l'armure magique.

Création de vêtement en tissus de mage

Artisanat : Tailleur
Niveau : 6
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 1000 po
Coût d'apprenti. : 360 po
Compétence : Diplomatie

Cette technique permet de créer une armure en tissus de mage.
Le DD au test de diplomatie est égal à 20.

Création de vêtement en tissus enchanté

Artisanat : Tailleur
Niveau : 11
Temps de fabric. : X2
Coût des compo. : 3000 po
Coût d'apprenti. : 1800 po
Compétence : Diplomatie

Cette technique permet de créer une armure en tissu enchanté.
Le DD au test de diplomatie est égal à 25.

Ecriture de parchemin

Artisanat : Scribe
Niveau : 4
Temps de fabric. : X10
Coût des compo. : Var.
Coût d'apprenti. : 150 po
Compétence : Religion

Cette technique permet d'écrire des parchemins contenant des pouvoirs de rencontre de type Arcane, Feu, Ecume, Vent, Nature, Ombre, ou Lumière. Le scribe ne peut écrire qu'un pouvoir issu de sa classe de personnage, il n'a toutefois pas besoins de le connaitre.
Un parchemin n'est utilisable qu'une seule fois, après avoir lancé le sort le papier brûle, disparait, l'encre s'efface etc.

Le niveau maximal des pouvoirs de rencontre que l'on peut écrire sur un parchemin est déterminé par un test de religion. Le scribe commence par choisir quel pouvoir il va écrire et fait ensuite son test, si le test est un échec les composants sont perdu.

Niveau du pouvoir de rencontre	DD
1	auto
2* ou 3	10
6* ou 7	20
10* ou 13	30
16* ou 17	40

* Indique les pouvoirs utilitaires

Le prix des composants de sort est donné par le tableau ci-dessous.

Niveau du pouvoir de rencontre	Coût
1	36 po
2* ou 3	52 po
6* ou 7	180 po
10* ou 13	500 po
16* ou 17	4500 po

* Indique les pouvoirs utilitaires

Les Poisons et Venins

PREPARER UN POISON

Pour créer un poison il faut posséder le don artisanal *Préparation de poison*. Comme pour les Techniques Artisanales, il faut apprendre comment fabriquer le poison. Un personnage ne peut connaitre que des techniques de préparation de niveau inférieur ou égal au sien.

La compétence utilisée pour préparer des poisons est Larcin.

Temps de préparation

Le temps de préparation des poisons est égal à 1/5 de son niveau, ainsi il faudra 3 jours pour préparer un poison de niveau 15. Il n'est pas possible de réduire le temps de fabrication.

Antidote

Un personnage sait comment préparer les antidotes des poisons qu'il connait. Le prix, le temps et le DD est le même que le poison. La compétence pour réaliser les antidotes est Nature (au lieu de Larcin).

Liste des poisons

Nom	Niveau	Coût d'Apprentissage	Coût	DD du test de Larcin
Venin de mille pattes	1	75 po	10 po	12
Racine de thassil	5	250 po	50 po	15
Arsenic	5	250 po	50 po	15
Venin de veuve noire	5	250 po	50 po	15
Venin de scorpion	5	250 po	50 po	15
Toxine noire	10	1000 po	250 po	20
Poudre aveuglante	10	1000 po	250 po	20
Chant d'Aspen	10	1000 po	250 po	20
Venin de cobra noir	10	1000 po	250 po	20
Venin de scorpion monstrueux	15	5600 po	1250 po	25
Venin d'araignée monstrueuse	15	5600 po	1250 po	25
Lotus noir	15	5600 po	1250 po	25
Venin de Ver Pourpre	15	5600 po	1250 po	25
Belladone	15	5600 po	1250 po	25
Vapeur d'othur brûlée	20	25000 po	6250 po	30
Venin de wiverne	20	25000 po	6250 po	30
Bile de dragon	20	25000 po	6250 po	30
Sang d'Almud	25	150000 po	31250 po	35

Description des poisons et venins

Venin de mille pattes

Attaque : +3 contre vigueur ; la cible subit 2 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Arsenic

Attaque : +8 contre vigueur ; la cible est affaiblit (sauvegarde annule)
Spécial : L'arsenic doit être mêlée à de la boisson ou de la nourriture. Elle effectue sont attaque 1 minute après avoir été avalée. Le jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -2.

Racine de Thassil

Attaque : +8 contre vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule)
1er jet de sauvegarde raté : La cible est immobilisée (sauvegarde annule)
2em jet de sauvegarde raté : La cible est inconsciente pendant 1d4 heures.
Spécial : La racine doit être mêlée à de la boisson ou de la nourriture. Elle effectue sont attaque 2d6 minutes après avoir été avalée. Les jets de sauvegarde s'accompagnent d'un malus de -2.

Venin de veuve noire

Attaque : +8 contre vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Venin de scorpion

Attaque : +5 contre vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : La cible est immobilisée (sauvegarde annule)

Chant d'Aspen

Attaque : +13 contre vigueur ; la cible subit un malus de -2 au jet d'attaque (sauvegarde annule).
1er jet de sauvegarde raté : La cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Venin de cobra noir

Attaque : +13 contre vigueur ; la cible subit un malus de -2 a toutes ses défenses et est ralentie (sauvegarde annule tous).
1er jet de sauvegarde raté : La cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Toxine noire
Attaque : +13 contre vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Poudre aveuglante
Attaque : +13 contre reflexe ; la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Spécial : La poudre doit être lancé au visage de la cible.

Lotus noir
Attaque : +20 contre vigueur ; quand elle est en péril, la cible effectue une attaque de base contre la cible la plus proche, qu'il s'agisse d'un ami ou d'un ennemi (sauvegarde annule). L'effet d'applique à chaque fois que la cible est en péril, jusqu'à qu'elle prenne un repos prolongé.
Spécial : La cible subit un malus de -5 aux tests de Perception jusqu'à qu'elle prenne un repos prolongé. Le lotus noir doit être mêlée à de la boisson ou de la nourriture. Il effectue sont attaque 1d6 minutes après avoir été avalée.

Venin de Ver Pourpre
Attaque : +18 contre vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et est hébétée. (sauvegarde annule les deux).

Venin de scorpion monstrueux
Attaque : +18 contre vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et est affaiblie. (sauvegarde annule les deux).
1er jet de sauvegarde raté : La cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Venin d'araignée monstrueuse
Attaque : +18 contre vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et subit un malus de -2 à toutes ses défenses. (sauvegarde annule tous).

Belladone
Attaque : +20 contre vigueur ; La cible est ralentie (sauvegarde annule), affaiblie (sauvegarde annule) et hébété (sauvegarde annule).
Spécial : La Belladone doit être mêlée à de la boisson ou de la nourriture. Il effectue sont attaque immédiatement après avoir été avalée.

Bile de Dragon
Attaque : +23 contre vigueur ; la cible subit 15 dégâts de poison continus et est affaiblie. (sauvegarde annule les deux).

Venin de Wiverne
Attaque : +23 contre vigueur ; la cible subit 15 dégâts de poison continus et subit un malus de -2 à ses tests d'attaque. (sauvegarde annule les deux).

Vapeur d'Hotur brulée
Attaque : +23 contre volonté ; la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : La cible est hébétée (sauvegarde annule)
Spécial : Ce poison ne fonctionne que s'il est inhalé sous forme de brume.

Sang d'Almud
Attaque : +28 contre vigueur ; la cible subit 20 dégâts de poison continus et est affaiblie. (sauvegarde annule les deux).

Les Potions et Elixirs

UTILISATION

Les potions et les élixirs sont deux choses différentes. Généralement, l'utilisation d'une potion demande la dépense d'une récupération, alors qu'un élixir agit comme un effet d'objet magique de pouvoir quotidien, donc limité en utilisation journalière (voir le Manuel du Joueur).
Boire une potion ou un élixir est une action mineure.

Liste des Potions et Elixirs

Potion de Résistance

Niv 4	40 po	Niv 24	21000 po
Niv 14	800 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie. A la place, vous gagnez une résistance de 5 d'un type spécifique (feu, écume, vent, ombre, nature ou lumière) jusqu'à la fin de la rencontre. Le type de résistance est déterminé lorsque la potion est créée.
Niveau 14 : Gagne une résistance de 10
Niveau 24 : Gagne une résistance de 15

Potion de Régénération

Niv 9	160 po	Niv 29	105000 po
Niv 19	4200 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie. A la place, vous gagnez une régénération de 5 jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous n'êtes pas en péril au début de votre tour de jeu, la potion est sans effet jusqu'au début de votre prochain tour.
Niveau 14 : Gagne une régénération de 10
Niveau 24 : Gagne une régénération de 15

Potion d'Esprit

Niv 5	50 po	Niv 20	5000 po
Niv 10	200 po	Niv 25	25000po
Niv 15	1000 po	Niv 30	125000po

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie. A la place, vous gagnez un bonus de +1 au test de sauvegarde contre la mort jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 10 : Bonus de +2
Niveau 15 : Bonus de +3
Niveau 20 : Bonus de +4
Niveau 25 : Bonus de +5
Niveau 30 : Bonus de +6

Potion de Bouclier divin

Niv 7	100 po	Niv 27	65000 po
Niv 17	2600 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie. A la place, une fois durant la rencontre, vous pouvez, en réaction immédiate, gagner une résistance à l'ombre de 15 contre une seule attaque.
Niveau 17 : Résistance à l'ombre de 20
Niveau 27 : Résistance à l'ombre de 25

Potion de Tombeline

Niv 5	50 po

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie. A la place, vous gagnez une résistance de 5 à l'ombre et aux poisons jusqu'à la fin de la rencontre. Vous gagnez également un bonus de +5 en Endurance pour les tests contre les maladies de niveau 5 ou moins.

Potion de Salamandre

Niv 6	75 po

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie comme la normale. A la place, vous regagnez 5 point de vie ainsi qu'une résistance de 5 au Feu jusqu'à la fin de la rencontre.

Potion de Givre

Niv 6	75 po

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion et dépensez une Récupération. Vous ne regagnez pas de point de vie comme la normale. A la place, vous regagnez 5 point de vie ainsi qu'une résistance de 5 à l'écume jusqu'à la fin de la rencontre.

Herbe Curative

Niv 3	30 po	Niv 18	3400 po
Niv 8	125 po	Niv 23	17000po
Niv 13	650 po	Niv 28	85000po

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez la potion avant de vous reposez. Vous gagnez un bonus de +2 points de vie lorsque vous dépensez une récupération suite à ce repos. Ne marche que pour 1 seule récupération.
Niveau 8 : Bonus de +4 points de vie
Niveau 13 : Bonus de +6 points de vie
Niveau 18 : Bonus de +8 points de vie
Niveau 23 : Bonus de +10 points de vie
Niveau 28 : Bonus de +12 points de vie

Elixir de Vigueur surhumaine

Niv 8	125 po	Niv 23	17000 po
Niv 13	650 po	Niv 28	85000po
Niv 18	3400 po		

Elixir

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Utilisez ce pouvoir après que vous ayez bu l'élixir. Une fois durant la rencontre, vous pouvez interrompre l'attaque de votre adversaire en action immédiate. Vous gagnez contre cette attaque une défense Vigueur de 25. Cette valeur remplace votre valeur par défaut.
Niveau 13 : Défende Vigueur de 30
Niveau 18 : Défende Vigueur de 35
Niveau 23 : Défende Vigueur de 40
Niveau 28 : Défende Vigueur de 45

Spécial : Utiliser ce pouvoir compte comme une utilisation de pouvoir quotidien d'objet magique.

Elixir de Réflexe surhumain

Niv 8	125 po	Niv 23	17000 po
Niv 13	650 po	Niv 28	85000po
Niv 18	3400 po		

Elixir

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Utilisez ce pouvoir après que vous ayez bu l'élixir. Une fois durant la rencontre, vous pouvez interrompre l'attaque de votre adversaire en action immédiate. Vous gagnez contre cette attaque une défense Réflexe de 25. Cette valeur remplace votre valeur par défaut.
Niveau 13 : Défende Réflexe de 30
Niveau 18 : Défende Réflexe de 35
Niveau 23 : Défende Réflexe de 40
Niveau 28 : Défende Réflexe de 45

Spécial : Utiliser ce pouvoir compte comme une utilisation de pouvoir quotidien d'objet magique.

Elixir de Volonté implacable

Niv 8	125 po	Niv 23	17000 po
Niv 13	650 po	Niv 28	85000po
Niv 18	3400 po		

Elixir

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Utilisez ce pouvoir après que vous ayez bu l'élixir. Une fois durant la rencontre, vous pouvez interrompre l'attaque de votre adversaire en action immédiate. Vous gagnez contre cette attaque une défense Volonté de 25. Cette valeur remplace votre valeur par défaut.
Niveau 13 : Défende Volonté de 30
Niveau 18 : Défende Volonté de 35
Niveau 23 : Défende Volonté de 40
Niveau 28 : Défende Volonté de 45

Spécial : Utiliser ce pouvoir compte comme une utilisation de pouvoir quotidien d'objet magique.

Anti venin

Niv 1	160 po	Niv 11	105000 po
Niv 11	4200 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Vous gagnez un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les poisons de niveau 10 ou moins. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes
Niveau 11 : Poison de niveau 20 ou moins
Niveau 21 : Poison de niveau 30 ou moins

Les Communautés

CARACTERISTIQUES

Niveau Communautaire

Tout comme une personne physique, la valeur d'une communauté est évaluée par son niveau. Le niveau détermine la valeur de son armée, de son commerce et de sa production.

Le niveau détermine le bonus aux jets lorsqu'un test est effectué pour déterminer le résultat d'un effort communautaire. Ainsi, les forges d'une ville niveau 15 seront plus productives que celle d'une ville de niveau 7, tout comme son armée sera plus efficace à défendre ses murs.

Le niveau d'une ville évolues en fonction des travaux de construction, de rénovation qui sont fait, elle est néanmoins soumis au plafond des voies héroïque, parangonique et épique (voir plus bas).

Niveau	Coût en ressource			
	Or	Pierre	Bois	Fer
1	0	0	0	0
2	100	50	50	40
3	200	100	100	75
4	400	200	150	100
5	600	300	200	125
6	1000	400	250	175
7	1200	500	300	200
8	1400	600	350	250
9	1600	700	400	300
10	2000	800	450	350
11	3000	1500	750	500
12	3500	1750	900	600
13	4000	2000	1200	700
14	4500	2250	1500	800
15	5000	2500	1750	900
16	5500	3000	2000	1000
17	6000	3500	2500	1100
18	7500	4000	2750	1200
19	8000	4500	3000	1300
20	8500	5000	3250	1400
21	10000	7500	4000	1750
22	11000	8500	5000	2000
23	12000	9500	6000	2500
24	13000	10500	7000	3000
25	14000	11500	8000	3500
26	15000	13000	9000	4000
27	16000	14000	10000	4500
28	17000	15000	11000	5000
29	18000	16000	12000	5500
30	20000	20000	15000	6000

Voie

La Voie de la communauté est égale à celle de son Hôtel de ville. Le niveau d'une communauté ne peut pas augmenter au delà de sa voie, ainsi une communauté héroïque ne pourra pas atteindre le 11e niveau tant qu'un hôtel de ville parangonique ne sera pas construit.

Population

La population de la ville peut être employée pour fournir des soldats, des ouvriers ou des commerçants. Les soldats servent à protéger la ville du crime et des envahisseurs, les ouvriers servent à récolter des ressources et les commerçants produisent des biens pour la ville.

Tous les mois, le nombre d'enfant de la ville augmente d'1d2-1 par tranche de 500 habitants et dans un même temps, 1d2-1 enfants deviennent adulte.

Tous les mois, 1d2-1 adultes par tranche de 500 habitants meurent de vieillesse.

Moral

Le moral sert à mesurer la productivité d'une communauté. Un niveau de vie bas, la misère ou une mauvaise exploitation des ressources peut faire baisser le moral d'une ville.

Le moral est pris en compte pour déterminer l'implication des habitants dans la vie communautaire. Chaque mois, le maître de jeu doit tester le moral de la ville pour déterminer combien d'habitants sont réellement productif.

Exemple, si une ville possède 80 ouvriers et que sont moral est *Bas*, seul 60 ouvriers travailleront réellement durant le mois.

Le test de moral est égal à 1d20 + ½ Niveau de la ville

Test de moral	Moral	Productivité
9 ou moins	Très bas	50%
10-19	Bas	75%
20-29	Stable	100%
30-39	Bon	110%
40+	Très bon	120%

Ce test peut être modifié de plusieurs façons.

Facteur	Mod.
Nbr enfant inf à 20% de la pop. total	-2
Nbr soldat inf à 10 % de la pop. adulte	-1
Mois d'hivers	-1
Mois d'été	+1
Famine	-3
Surtaxe	-3
Surproduction	-3
Célébrer une fête annuelle	+1
Evénement tragique (incendie, maladie)	-1 à -3
Evénement héroïque (sauvetage etc)	+1 à +3

LES RESSOURCES

Chaque communauté a besoins de 5 types de ressources pour se développer normalement : l'or, la pierre, le bois, le fer et la nourriture.

Récolter les Ressources

L'Or

L'or sert à former des soldats et à acheter des bâtiments ou des services. Il représente la puissance économique de la ville.
Chaque Commerçant de la ville rapporte 5 Or par mois à la communauté. Il est possible de surtaxer les habitants de la ville, dans ce cas, chaque Commerçant rapporte 10 Or par mois.

Les Ressources Naturelles

La pierre, le bois et le fer servent principalement à fabriquer des édifices ou des productions artisanales. Les ressources sont produites par les ouvriers de la ville par le biais du commerce ou des récoltes.
Chaque ouvrier rapporte 5 Ressources (Bois, Pierre ou Fer) par mois à la communauté. Il est possible d'imposer une surproduction aux ouvriers, dans ce cas, chaque Ouvriers 10 Ressources par mois.

La Nourriture

La nourriture sert à nourrir la population, une faible production agricole peut avoir un effet désastreux sur une communauté.
Chaque Ouvrier ou Commerçant rapporte 10 Nourriture (5 durant les mois d'hivers) par mois à la communauté.

Dépenser les Ressources

Chaque mois, la communauté peut dépenser son Or et ses Ressources naturelles pour la construction de ses bâtiments, sa production artisanale ou pour augmenter son niveau.

Chaque mois, la communauté **doit** dépenser un nombre de Nourriture égal à son score total de population. Si cette condition d'est pas remplie, la communauté est en Famine

La Famine

Une communauté qui subit un mois de famine voit sa population mourir. Le MJ détermine le nombre de mort, en faisant une attaque contre la communauté égale à 1d20 + 1 par 10 habitants non nourrit.
La valeur de Défense de la communauté est égale à la 10 + ½ niveau.
Si l'attaque réussit, le nombre de mort est égal à 10 fois la différence entre le test d'attaque et la défense. Les types de pertes (hommes, femmes ou enfants) sont proportionnels.

Exemple : Une communauté de niveau 5 possédant 450 habitant n'as que 300 point de nourriture. Le maitre de jeu fait un test d'attaque à 1d20+15 contre une défense de 12 (10 + ½ niv). Le test donne un résultat de 24, soit une différence de 12. 120 habitants meurent de fin durant le mois.

LES OUVRAGES

Chaque mois, la communauté peut dépenser ses ressources pour construire des ouvrages particuliers. Ces ouvrages offrent des bonus mensuel ou permanent à la communauté. Les effets de plusieurs mêmes types ouvrage ne sont pas cumulatifs, pour augmenter la production d'un ouvrage, il faut augmenter la voie de l'ouvrage. La voie de l'Hôtel de Ville détermine la voie maximum des ouvrages que la ville peut construire.

La Construction d'un ouvrage ne demande aucune main d'œuvre, l'ont considère que le bâtiment se construit petit à petit ou atteint une notoriété telle que cela lui permet de gagner en prestige.

Bâtiment	Voie	Bonus		Cout de construction			
		Type	Valeur	Or	Pierre	Bois	Fer
Hôtel de ville	Héroïque	Or	+10%	2000	1500	1000	500
Hôtel de ville	Parang.	Or	+20%	10000	5000	2500	1000
Hôtel de ville	Epique	Or	+30%	50000	10000	5000	2500
Forge	Héroïque	Fer	+20%	500	250	200	200
Forge	Parang.	Fer	+40%	1000	500	400	600
Forge	Epique	Fer	+60%	2500	1000	600	1500
Scierie	Héroïque	Bois	+20%	500	250	200	100
Scierie	Parang.	Bois	+40%	1000	500	600	250
Scierie	Epique	Bois	+60%	2500	1000	1500	500
Carrière	Héroïque	Pierre	+20%	500	100	100	100
Carrière	Parang.	Pierre	+40%	1000	250	250	200
Carrière	Epique	Pierre	+60%	2500	500	500	400
Ferme	Héroïque	Nourriture	+30%	500	100	100	100
Ferme	Parang.	Nourriture	+60%	1000	250	250	200
Ferme	Epique	Nourriture	+90%	2500	500	500	400
Auberge	Héroïque	Or	+5%	500	100	100	100
Auberge	Parang.	Or	+10%	1000	250	250	200
Auberge	Epique	Or	+15%	2500	500	500	400
Marché	Héroïque	Or	+5%	500	100	100	100
Marché	Parang.	Or	+10%	1000	250	250	200
Marché	Epique	Or	+15%	2500	500	500	400
Eglise de Lynn	Héroïque	Lumière	+2	1000	250	200	200
Eglise de Lynn	Parang.	Lumière	+4	2500	500	400	400
Eglise de Lynn	Epique	Lumière	+6	5000	1000	600	600
Fort	Héroïque	Défense	+5	2000	1500	1000	500
Fort	Parang.	Défense	+10	10000	5000	2500	1000
Fort	Epique	Défense	+15	50000	10000	5000	2500
Mur de défense	Héroïque	Défense	+3	500	100	500	200
Mur de défense	Parang.	Défense	+6	1000	1500	500	400
Mur de défense	Epique	Défense	+10	2500	2500	1000	600
Monument glorieux	Héroïque	Moral	+1	500	100	100	100
Monument glorieux	Parang.	Moral	+2	1000	250	250	200
Monument glorieux	Epique	Moral	+3	2500	500	500	400
Parc	Héroïque	Nature	+1	300	0	600	0
Parc	Parang.	Nature	+2	600	0	1500	0
Parc	Epique	Nature	+3	1500	0	3000	0
Fontaine de Saëris	Héroïque	Ecume	+1	500	500	0	0
Fontaine de Saëris	Parang.	Ecume	+2	1000	1000	0	0
Fontaine de Saëris	Epique	Ecume	+3	2500	2500	0	0
Ecurie	Héroïque	Vent	+1	500	100	100	100
Ecurie	Parang.	Vent	+2	1000	250	250	200
Ecurie	Epique	Vent	+3	2500	500	500	400
Caserne	Héroïque	Feu	+1	500	100	100	100
Caserne	Parang.	Feu	+2	1000	250	250	200
Caserne	Epique	Feu	+3	2500	500	500	400
Atelier	Héroïque			1000	300	100	100
Atelier	Parang.			2500	500	200	200
Atelier	Epique			5000	750	400	400
Bibliothèque	Héroïque			1000	300	100	100
Bibliothèque	Parang.			2500	500	200	200
Bibliothèque	Epique			5000	750	400	400
Port	Héroïque	Ecume et Vent	+1	1000	200	1000	200
Port	Parang.	Ecume et Vent	+2	2000	500	2000	500
Port	Epique	Ecume et Vent	+3	5000	1000	5000	1000

Mur de défense et Fort

Ces ouvrages offres un bonus à la défense des troupes qui le défende. Ils peuvent être détruits par des machines de sièges (voir les règles dans Conflit Armée).

PRODUCTIVITE

Chaque mois, la communauté peut produire des biens, des objets ou des services pour la ville. Pour cela, la communauté doit posséder les ouvrages nécessaires à la réalisation du service et en payer le cout. Un test d'artisanat est ensuite effectuer pour voir si la production a bien fonctionner.
Si le test est raté de moins de 4, la moitié des ressources sont perdues et ne peuvent être réaffecté que lors du prochain mois. Si le test est raté de 5 ou plus, toutes les ressources sont perdues.

Les bonus sont permanents et rétroactif, ce qui veut dire qu'une fois des armes forgées, elles pourront équiper les soldats qui seront formés plus tard.

Arme supérieure
Ces armes peuvent équiper l'infanterie, la cavalerie ou les archers. Il est possible d'équiper les trois types de troupe mais cela demande trois productions différentes.

Recherche Technique
Chaque recherche porte sur un type de récolte en particulier : le bois, la pierre ou le fer. Il est possible de développer les trois types de récolte mais cela compte comme trois recherches séparées.

Plan d'architecte
La recherche permet de réduire le cout de tous les plans correspondant à la voie recherchée. Ainsi un plan d'architecte héroïque ne réduit pas le cout d'un ouvrage parangonique mais un plan d'architecte parangonique réduit le cout d'un ouvrage héroïque.

Arme de Siège
Les armes de sièges peuvent être utilisées contre des murs de défense ou des forts pour les détruire. Voir la partie sur les conflits armés pour plus de détail.

Production et Recherche	Voie	DD	Prés Requis	Bonus		Cout de construction			
				Type	Valeur	Or	Pierre	Bois	Fer
Arme supérieure	Héro.	15	Forge	Attaque	+1	500	0	100	500
Arme supérieure	Par.	25	Forge	Attaque	+2	1500	0	200	2000
Arme supérieure	Epique	35	Forge	Attaque	+3	3000	0	500	5000
Armure lourde	Héro.	15	Forge	Défense	+2	500	0	0	600
Armure lourde	Par.	25	Forge	Défense	+3	1500	0	0	2500
Armure lourde	Epique	35	Forge	Défense	+5	3000	0	0	6000
Armure légère	Héro.	15	Caserne	Défense	+1	250	0	250	0
Armure légère	Par.	25	Caserne	Défense	+2	750	0	1000	0
Armure légère	Epique	35	Caserne	Défense	+3	2000	0	2000	0
Dressage	Héro.	15	Ecurie	Vent	+1	500	0	0	0
Dressage	Par.	25	Ecurie	Vent	+2	1500	0	0	0
Dressage	Epique	35	Ecurie	Vent	+3	2500	0	0	0
Formation martiale	Héro.	15	Caserne	Feu	+1	500	0	0	0
Formation martiale	Par.	25	Caserne	Feu	+2	1500	0	0	0
Formation martiale	Epique	35	Caserne	Feu	+3	2500	0	0	0
Recherche alchimique	Héro.	15	Atelier	Ecume	+1	500	0	0	0
Recherche alchimique	Par.	25	Atelier	Ecume	+2	1500	0	0	0
Recherche alchimique	Epique	35	Atelier	Ecume	+3	2500	0	0	0
Entretiens naturel	Héro.	15	Parc	Nature	+1	0	0	500	0
Entretiens naturel	Par.	25	Parc	Nature	+2	0	0	1500	0
Entretiens naturel	Epique	35	Parc	Nature	+3	0	0	2500	0
Recherche Magique	Héro.	15	Biblio.	Attaque	+1	1000	0	0	0
Recherche Magique	Par.	25	Biblio.	Attaque	+2	2500	0	0	0
Recherche Magique	Epique	35	Biblio.	Attaque	+3	5000	0	0	0
Recherche Technique	Héro.	15	Atelier	Récolte	+5%	1000	0	0	0
Recherche Technique	Par.	25	Atelier	Récolte	+10%	2500	0	0	0
Recherche Technique	Epique	35	Atelier	Récolte	+15%	5000	0	0	0
Plan Architecte	Héro.	15	Biblio.	Réduction	-5%	1500	0	0	0
Plan Architecte	Par.	25	Biblio.	Réduction	-10%	4000	0	0	0
Plan Architecte	Epique	35	Biblio.	Réduction	-15%	7500	0	0	0
Elevage	Héro.	15	Ferme	Nourriture	+5%	500	0	0	0
Elevage	Par.	25	Ferme	Nourriture	+10%	1500	0	0	0
Elevage	Epique	35	Ferme	Nourriture	+15%	3000	0	0	0
Arme de siège	Héro.	15	Fort	Attaque	+4	500	100	250	200
Arme de siège	Par.	25	Fort	Attaque	+7	1500	200	500	500
Arme de siège	Epique	35	Fort	Attaque	+10	3000	200	750	1000

FORCE MILITAIRE

Chaque homme (les femmes sont rares mais cela reste possible) d'une communauté peut devenir un soldat. Pour cela, il abandonne sont métier d'ouvrier ou de commerçant pour celui de soldats.

Formation

La formation d'un soldat demande un cout en ressource ainsi qu'un ouvrage prés-requis. Le type de soldats qu'une communauté peut former dépend de la voie de l'ouvrage qui le forme.

Type	Ouvrage	Coût		
		Or	Bois	Fer
Franc tireur Hero.	caserne	10	0	5
Franc tireur Para.	caserne	20	0	10
Franc tireur Epi.	caserne	50	0	20
Brute Hero.	caserne, forge	20	0	10
Brute Para.	caserne, forge	50	0	25
Brute Epi.	caserne, forge	100	0	50
Chasseur Héro.	caserne, scierie	5	5	0
Chasseur Parang.	caserne, scierie	20	0	5
Chasseur Epique	caserne, scierie	50	0	10
Soldat Hero.	caserne, écurie	50	10	20
Soldat Parang.	caserne, écurie	200	20	50
Soldar Epique	caserne, écurie	750	50	100
Artilleur Héro.	bibliothèque	100	0	0
Artilleur Paran.	bibliothèque	500	0	0
Artilleur Epique	bibliothèque	1k	0	0

SPIRITUALITE

Le niveau spirituel d'une ville montre a quelle divinité ses habitants attachent de l'importance, cela peut être inconscient ou pas. La valeur spirituelle de tel ou tel éléments peut évoluer avec l'histoire de la citée, les actions de ses principaux habitants, les constructions dédiées à une divinité etc.

Les points de spiritualité ont une valeur comprise entre 0 et +10 et peuvent être employés pour réaliser certaine chose, tous les mois, la communauté peut dépenser ses points de spiritualité comme elle le souhaite. Les effets sont cumulatifs.

Lumière

Le score de lumière représente l'ordre qui règne dans la ville et la foi des habitants de la cité en la Lumière. Un grand score de lumière permet à une communauté d'avoir un bon moral et de se prémunir des attaques de l'ombre.

Action	Coût
Ajouter 1 au jet de naissance	1 pts
Retrancher 1 au jet de mort naturelle	1 pts
Ajouter 1 au jet de moral mensuel	1 pts
Augmenter l'or mensuel gagné de 5%	2 pts
Diviser dégats reçut par 1 unité par 2	2 pts

L'Ombre

Le score d'Ombre, représente le taux de criminalité d'une ville, il représente également l'emprise des Ténèbres sur la communauté. Lors de la distribution des points d'ombre, c'est le maitre de jeu qui décide où sont alloués les points.

Action	Coût
Retrancher 1 au jet de naissance	1 pts
Ajouter 1 au jet de mort naturelle	1 pts
Retrancher 1 au jet de moral mensuel	1 pts
Retrancher 1 à un test d'artisanat	1 pts
Diminuer la production d'une ressource de 10% ou de l'or gagné de 5%	1 pts
Divise dégâts infligés par 1 unité par 2	2 pts

L'Ecume

L'écume représente la santé physique des habitants, un bon score d'écume permet d'attirer les faveurs de Saëris sur la communauté.

Action	Côut
Ajouter 1 au jet de naissance	1 pts
Ajouter +2 en défense contre la famine	1 pts
Ajouter +2 à un test de recherche	1 pts
Ajouter +2 à tous les jets d'attaque de sort pendant 1 tour	1 pts
Doubler les dommages d'un sort	2 pts

Le Feu

Le feu représente l'ardeur et la ténacité de la communauté, un grand score en Feu permet aux ouvriers et aux soldats de se surpasser.

Action	Coût
Ajouter 1 au jet de passage à l'âge adulte	1 pts
Augmenter la production d'une ressource de 5%	1 pts
Ajouter +2 à un test d'artisanat	1 pts
Ajouter +2 à tous les jets d'attaque de corps à corps pendant un tour	1 pts
Doubler dégâts de 1 unité de corps à corps	2 pts

Le Vent

Le Vent représente la mobilité physique et commerciale d'une ville, un grand score en vent permet à la communauté d'étendre son commerce.

Action	Coût
Augmenter la production d'or de 5%	1 pts
Ajouter +2 à tous les jets d'attaque de tir pendant un tour.	1 pts
Ajouter +2 à tous les jets d'attaque de cavalerie pendant un tour.	1 pts
Doubler les dommages d'un tir	2 pts

La Nature

La Nature représente la communion que les habitants peuvent avoir avec les forces naturelles. Un grand score en Nature permet à la communauté d'optimiser ses récoltes.

Action	Coût
Ajouter 1 au jet de naissance	1 pts
Augmenter la prod. de nourriture de 5%	1 pts
Ajouter +2 en défense à toutes les unités pendant un tour.	1 pts
Diviser les dommages reçus par une unité par deux	2 pts

PERSONNALITE IMPORTANTE

Certaine personnalité de la ville peuvent prendre une part active dans la vie communautaire. Il n'existe pas de maximum, ni de règles pour intégrer de tel personnage dans une ville. Ces personnes sont souvent les PJ ou des PNJ importants qui peuvent arriver en ville suivant l'évolution de la trame historique et scénaristique.

Les personnalités sont soumises aux règles des voies, ainsi un forgeron héroïque ne pourra pas forger des armes parangonique pour sa ville.

Voie	DD des tests de Compétence
Héroïque	15
Parangonique	25
Epique	35

Artisan de renom

Un artisan peut utiliser sa propre compétence d'artisanat pour fabriquer des objets communautaires. Il peut également jouir des bonus de Spiritualité pour réaliser son œuvre.

Architecte

Un architecte peut, s'il réussit un test d'Exploration, réduire le cout d'un seul ouvrage de 10% par mois.

Chef de Guerre

Un capitaine de la garde peut prendre le temps d'entrainer personnellement des troupes. S'il réussit un test d'Endurance, il peut réduire le cout de formation de soldats de 10%.

Maitre de la chasse

Un rodeur ou un druide peut utiliser ses talents pour diriger une chasse ou une exploration en plein nature. S'il réussit un test de Nature, il peut attirer les faveurs des dieux de la terre. La communauté gagne 1 point de nature temporaire. Ce bonus passe à +2 au niveau parangonique et à +3 au niveau épique.

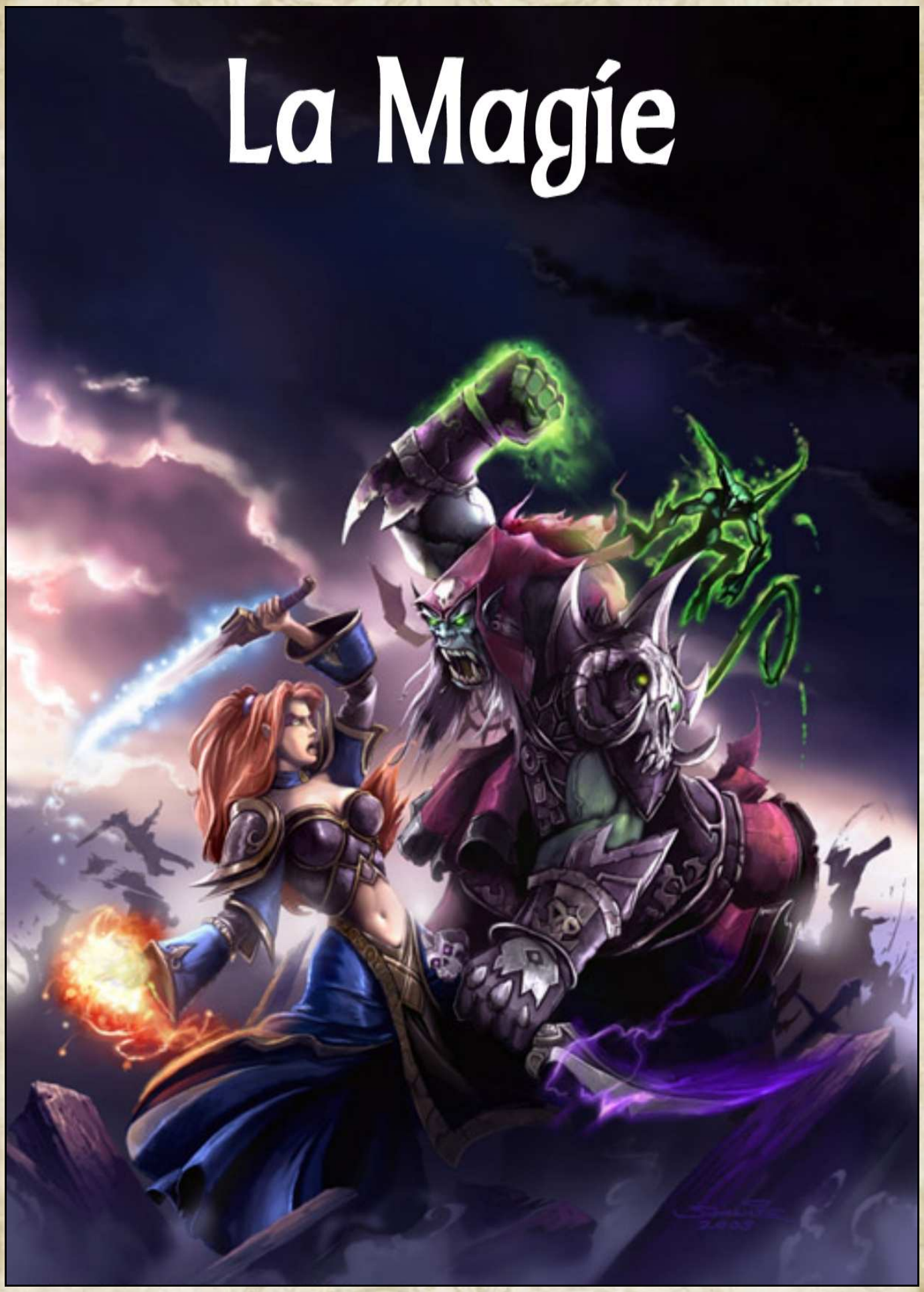
Diplomatie

Un prêtre ou un diplomate peut user de son art oral pour dispenser bénédiction et encouragement sur les habitants de sa communauté. S'il réussit un test de Religion ou Diplomatie la communauté gagne bonus de +1 a son prochain test de moral bonus. Ce bonus passe a +2 au niveau parangonique et à +3 au niveau épique.

Accord commercial

Un personnage peut passer un accord commercial avec une autre ville, une organisation ou une guilde de marchand. S'il réussit un test de Diplomatie, la communauté peut gagner une somme d'Or égale à 10 fois la différence entre le DD et le résultat. Ce bonus passe à 20 fois la différence au niveau parangonique et à 30 fois la différence au niveau épique.

La Magie



La Magie

LA MAGIE DANS LEAK

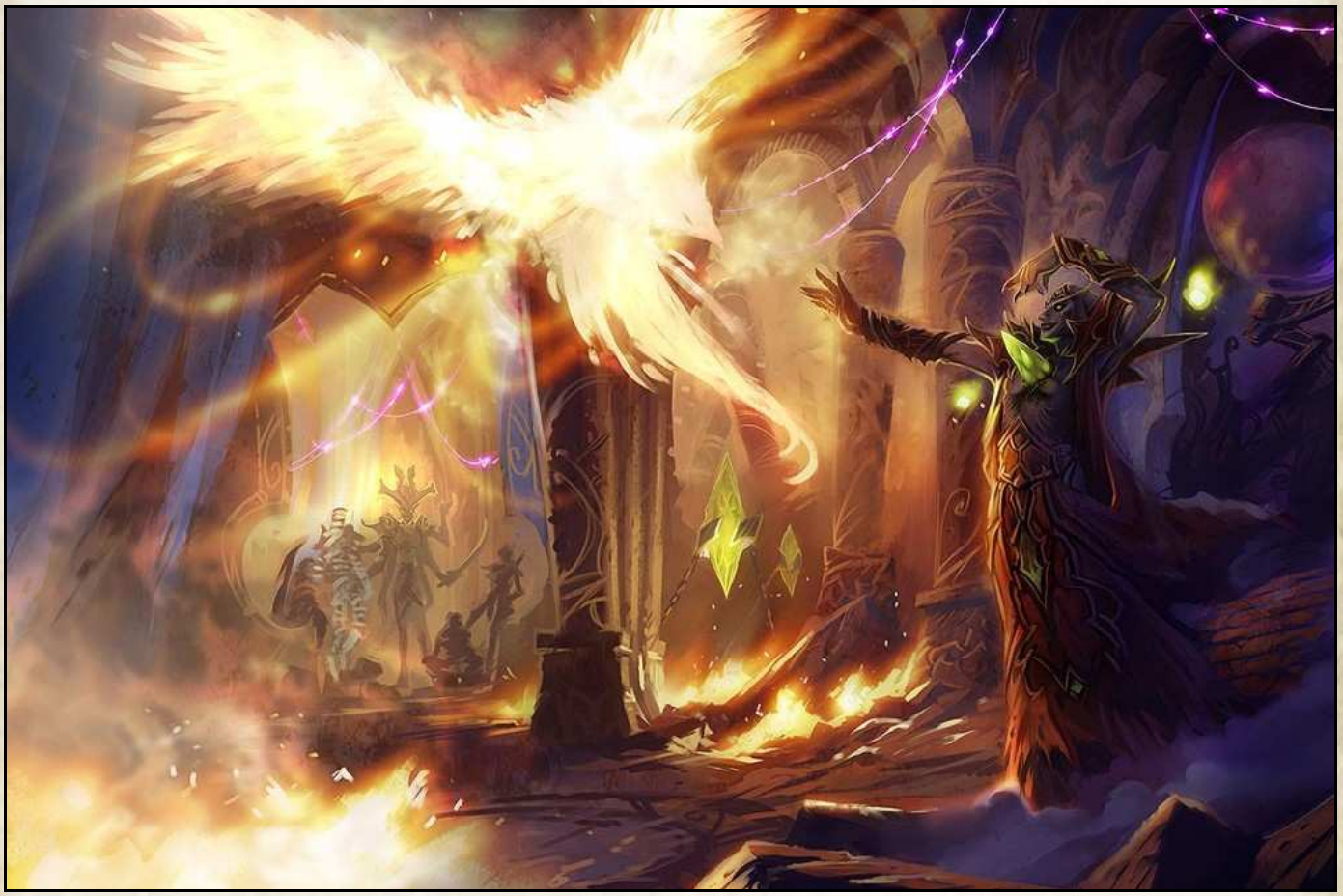
Dans Leak, le système de magie est légèrement différent que celui décrit dans Donjons et Dragons 4. Les personnages capables de lancer des sorts, les magiciens, les sorciers et les prêtres, n'ont pas accès à une liste de pouvoirs propre à sa classe mais à des domaines de magie. Chaque domaine comporte des pouvoirs de tous niveaux et un personnage peut en choisir un dans n'importe lequel lorsqu'il augmente de niveau. Un prêtre d'Ashragorn et un Magicien possédant tous les deux le Domaine du Feu pourront donc utiliser les mêmes pouvoirs bien que leurs classe de personnage soient différentes.

Tous les pouvoirs sont décrits dans les différents livres qui composent la gamme officielle de Donjons et Dragons 4.

Pour s'adapter à ce nouveau système, la caractéristique utilisée pour attaquer et infliger des dégâts est déterminée par le Domaine comme cela est décrit plus bas.

LES RITUELS

Le paragraphe sur les rituels liste et décrit ceux qui sont disponibles dans l'univers de Leak.



Les Domaines de Magie

LISTES DE SORTS

Tous les jeteurs de sort ont accès à des listes de sorts en fonction de leurs croyances, de leurs études et de leur classe de personnage.

Domaines et Arcanes

Dans Leak, tous les pouvoirs magiques sont classés par Domaines ou Arcanes.

Les Arcanes correspondent aux arts magiques enseignés à la Guilde des 7 Arcanes (La Magie, L'Enchantement, l'Ecume, Le Vent, l'Illusion, le Feu et la Mort). L'Arcane sans nom, aussi appelé l'Arcane de la mort, n'est pas enseigné officiellement, ses secrets sont néanmoins connut de certain dirigeant de l'école ainsi de des adeptes des Arts Noirs. Sa pratique est interdite par l'église de Lynn. A par cela, il n'existe pas de différence entre Arcane et Domaine.

Les listes des domaines de magie par classe et croyance sont résumées dans le tableau ci-dessous. Les pouvoirs associés au domaine sont listés dans le paragraphe suivant.

Le domaine de la Lumiére n'a pas de liste, il s'agit des pouvoirs de la classe de Prêtre (Manuel du Joueur page 120 et Intervention Divine page 59).

Caractéristique principale

Dans leurs descriptions, tous les sorts ont une caractéristique qui influe sur le jet de toucher et les dégâts. Souvent, cette caractéristique dépend de la classe de personnage d'où est issus le pouvoir : Intelligence pour les pouvoir de magicien, Sagesse pour ceux de prêtre etc. Dans Leak, la caractéristique associée dépend plutôt du Domaine dont est issu le pouvoir. Cela permet généralement à un personnage d'utiliser une ou deux caractéristiques principales.

Domaine	Caractéristique
Magie	Intelligence
Enchantement	Charisme
Illusion	Charisme ou Intelligence
Divination	Sagesse
Feu	Intelligence ou Constitution
Vent	Intelligence ou Dextérité
Ecume	Intelligence ou Sagesse
Mort	Intelligence ou Sagesse
Ombre	Charisme ou Sagesse

Classe	Croyance	Domaines
Magicien	-	Magie, Illusion, Enchantement, Ecume, Feu et Vent
Sorcier	Syl	Vent, Enchantement et Illusion
Sorcier	Sirenia	Ombre, Mort et Enchantement
Sorciére	Tiamat	Ecume, Magie et Enchantement
Prêtre	Lynn	Lumière
Prêtre	Assia	Enchantement, Divination et Lumière
Prêtre	Saëris	Enchantement, Ecume et Lumière (Uniquement les sorts de type Guérison et Charme)
Prêtre	Almud	Illusion, Ombre et Mort
Prêtre	Ashragorn	Feu, Ombre et Mort

Les Arcanes Magiques

L'ARCANE DE LA MAGIE

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Projectile magique	MdJ p76	Rencontre	13	Force empêtrante	SdA p82
Volonté	1	Nuage de dague	MdJ p76	Rencontre	13	Brute de terre	SdA p82
Rencontre	1	Sphère de force	MdJ p77	Quotidien	15	Double poigne de Tiamat	MdJ p82
Rencontre	1	Guêpe astrale	SdA. p76	Quotidien	15	Sphère d'isolement	MdJ p82
Rencontre	1	Corrosion du bâtonnier	SdA. p75	Quotidien	15	Rayonnement prismatique	MdJ p82
Quotidien	1	Convocation de guerrier de feu	SdA p76	Quotidien	15	Convocation porte chaîne	SdA p83
Utilitaire	2	Flottaison	SdA. p77	Utilitaire	16	Déplacement arcanique	MdJ p83
Utilitaire	2	Lames gardiennes	SdA p77	Utilitaire	16	Convocation de faucon	SdA p83
Utilitaire	2	Convocation serpent d'ombre	SdA p77	Utilitaire	16	Peau de pierre	MdJ p83
Utilitaire	2	Bouclier	MdJ p78	Utilitaire	16	Déphasage	SdA p83
Rencontre	3	Couleurs dansantes	MdJ p78	Utilitaire	16	Distosion spatiale	SdA p108
Rencontre	3	Vortex d'impuissance	SdA p78	Rencontre	17	Chaînes agrippantes	SdA p84
Rencontre	3	Pluie occulte	SdA p149	Rencontre	17	Poing broyeur de Tiamat	MdJ p83
Quotidien	5	Toile	MdJ p79	Rencontre	17	Volée immatérielle	MdJ p84
Quotidien	5	Toile venimeuse	SdA 104	Quotidien	19	Désintégration	MdJ p84
Utilitaire	6	Dissipation de la magie	MdJ p79	Quotidien	19	Force opprimante	SdA p85
Utilitaire	6	Porte dimensionnelle	MdJ p80	Utilitaire	22	Arrêt du temps	MdJ p84
Utilitaire	6	Convocation compagnon de fer	SdA p79	Utilitaire	22	Mur de force	SdA p85
Utilitaire	6	Molosse spectral	SdA p79	Utilitaire	22	Sphére d'invulnérabilité	SdA p86
Utilitaire	6	Fuite du magicien	SdA 79	Utilitaire	22	Manoir	MdJ p84
Rencontre	7	Bélier spectral	MdJ p80	Rencontre	23	Chaîne d'acier	MdJ2 p94
Rencontre	7	Symbole de Tiamat	MdJ 151	Rencontre	23	Griffe astrale	SdA p86
Rencontre	7	Torsion de l'espace	SdA 80	Rencontre	23	Choc du batonnier	SdA p86
Rencontre	7	Pluies cinglantes	SdA 104	Quotidien	25	Aspersion prismatique	MdJ p85
Quotidien	9	Epée arcanique	MdJ p80	Quotidien	25	Sphére prismatique	SdA p88
Quotidien	9	Convocation de fléchon	SdA p80	Rencontre	27	Cage de force	MdJ p86
Quotidien	9	Molosse gardien	SdA p81	Rencontre	27	Vol de temps	SdA p89
Utilitaire	10	Inversion de resistance	MdJ2 p91	Rencontre	27	Force de sequestration	SdA p88
Utilitaire	10	Convocation de cogneur	SdA p81	Quotidien	29	Tempête prismatique	MdJ2 p95
Utilitaire	10	Portail arcanique	MdJ p81	Quotidien	29	Convocation de montagne	SdA p89
Rencontre	13	Explosion prismatique	MdJ p81	Quotidien	29	Mur prismatique	SdA p89

L'ARCANE DE L'ILLUSION

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Embuscade imaginaire	SdA p75	Rencontre	13	Combattant imaginaire	SdA p82
Volonté	1	Decharge Fantôme	SdA p75	Rencontre	13	Sphére miroire	SdA p82
Rencontre	1	Ombres accaparantes	SdA p76	Rencontre	13	Assaut ombreux	SdA p82
Quotidien	1	Horrible murmures	SdA p77	Quotidien	15	Vertige	SdA p83
Quotidien	1	Gouffre fantôme	SdA p76	Utilitaire	16	Invisibilité suprême	MdJ p83
Utilitaire	2	Terrain fantasmatique	SdA p78	Utilitaire	16	Echappée maligne	MdJ p83
Rencontre	3	Dédale de miroirs	SdA p78	Utilitaire	16	Masque fantôme	MdJ p83
Rencontre	3	Motif hypnotique	SdA p78	Utilitaire	16	Vision spectrale	MdJ p83
Quotidien	5	Assaillant fantasmatique	SdA p78	Rencontre	17	Horreur fantasmatique	SdA p84
Quotidien	5	Vision d'avarice	MdJ p79	Quotidien	19	Déluge d'illusion	SdA p85
Utilitaire	6	Déguisement	MdJ p79	Utilitaire	22	Légion fantôme	SdA p85
Utilitaire	6	Invisibilité	MdJ p79	Utilitaire	22	Splendeur du corbeau	MdJ p154
Rencontre	7	Abondance d'ennemis	SdA p80	Rencontre	23	Ombres trompeuses	SdA p86
Rencontre	7	Mélasse spirituelle	MdJ p151	Quotidien	25	Dédale	MdJ p85
Quotidien	9	Fantômes agaçants	SdA. p80	Quotidien	25	Malédiction des princes	MdJ p155
Quotidien	9	Visions de destruction	SdA. p81	Quotidien	25	Réalité fantôme	MdJ p87
Utilitaire	10	Mur imaginaire	SdA. p81	Rencontre	27	Perdu dans les brumes	SdA p89
Utilitaire	10	Flou	MdJ p81	Quotidien	29	Vision de courroux	SdA p89
Utilitaire	10	Image miroir	MdJ p81				

L'ARCANE DE L'ENCHANTEMENT

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Regard spectral	MdJ p148	Rencontre	13	Prison hypnotique	MdJ p82
Volonté	1	Yeux du vestige	SdA p99	Rencontre	13	Murmure de sorcellerie	MdJ p152
Rencontre	1	Faux ami	MdJ2 p53	Rencontre	13	Mélodie	SdA p107
Rencontre	1	Maladresse	MdJ2 p53	Quotidien	15	Malédiction de la brume d'or	MdJ p153
Quotidien	1	Sommeil	MdJ p77	Quotidien	15	Prudence	SdA p107
Quotidien	1	Malédiction du songe noir	MdJ p149	Utilitaire	16	-	
Quotidien	1	Décret de Sirenia	SdA p100	Rencontre	17	Désespoir	SdA p108
Utilitaire	2	Langue enjôleuse	MdJ p149	Quotidien	19	Simulacre de loyauté	MdJ p154
Utilitaire	2	Presence impressionnante	SdA. p78	Quotidien	19	Liens d'ébène	SdA p85
Utilitaire	2	Bond du semeur de rêve	SdA p101	Utilitaire	22	Marche de la lune	SdA p111
Rencontre	3	Lié par la fortune	SdA p102	Rencontre	23	Voix de la reine noire	SdA p111
Quotidien	5	Diadème de démence	MdJ p150	Quotidien	25	Saranbande endiablée	MdJ2 p61
Quotidien	5	Séduction de la succube	SdA p103	Rencontre	27	Confusion	MdJ p86
Utilitaire	6	Œil d'Emeraude	SdA p80	Rencontre	27	Malédiction de la reine noire	MdJ p156
Rencontre	7	Symbole de malheur	MdJ p151	Rencontre	27	Perdu dans les brumes	SdA p88
Rencontre	7	Toutes les étoiles	SdA p105	Quotidien	29	Emprise de la meute	MdJ p86
Quotidien	9	Attraction de Sirenia	MdJ p151	Quotidien	29	Malédiction de Sirenia	MdJ p156
Utilitaire	10	Rompre l'enchantement	SdA p11				

L'ARCANE DE LA DIVINATION

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	-		Utilitaire	10	Etoiles radieuses	SdA p11
Rencontre	1	-		Rencontre	13	Sombre destiné	SdA p107
Quotidien	1	Revers de fortune	SdA p100	Quotidien	15	-	
Utilitaire	2	Aide invisible	MdJ2 p88	Utilitaire	16	Œil du sorcier	MdJ p153
Utilitaire	2	Yeux d'Assia	SdA p101	Utilitaire	16	Défense divine	
Rencontre	3	Lié par la fortune	SdA p102	Rencontre	17	Fournaise de sable	SdA p84
Quotidien	5	-		Rencontre	17	Echeveau du destin	MdJ p153
Utilitaire	6	Fortune d'Assia	MdJ p150	Quotidien	19	-	
Utilitaire	6	Œil d'émeraude	SdA p80	Utilitaire	22	Marches des étoiles	SdA p111
Rencontre	7	Tous les grains de sable	SdA p105	Rencontre	23	Fléche de lumiére	SdA p111
Quotidien	9	Voleurs de destinée	MdJ p151	Quotidien	25	-	
Utilitaire	10	Protection (ombre protectrice)	MdJ p152	Rencontre	27	Incandescence d'Assia	SdA p113
Utilitaire	10	Vision vrai	SdA p81	Quotidien	29	-	
Utilitaire	10	Destin inversé	SdA p106				

L'ARCANE DU VENT

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Vague de tonnerre	MdJ p76	Utilitaire	10	Résistance	MdJ p81
Volonté	1	Pilier orageux	SdA p75	Utilitaire	10	Résistance de masse	SdA p81
Rencontre	1	Foudre de charge	SdA p76	Utilitaire	10	Bond du sorcier	MdJ p152
Rencontre	1	Appel du clairon	SdA p99	Rencontre	13	Tempête infernale	MdJ p152
Rencontre	1	Levée de Sylphe	SdA p100	Rencontre	13	Lance tonnerre	MdJ p82
Quotidien	1	Prison de Vent	MdJ2 p70	Quotidien	15	Boule d'éclairs	SdA p82
Quotidien	1	Tonnerre roulant	SdA p77	Quotidien	15	Tornade de foudre	SdA p35
Utilitaire	2	Feuille morte	MdJ p78	Utilitaire	16	Vol	MdJ p83
Utilitaire	2	Retraite expéditive	MdJ p78	Rencontre	17	Decharge dansant	SdA p84
Utilitaire	2	Saut	MdJ p78	Rencontre	17	Serres de la pie	SdA p110
Rencontre	3	Sphère électrique	MdJ p78	Quotidien	19	Accélération	MdJ2 p59
Rencontre	3	Trombe invisible	MdJ p150	Utilitaire	22	Vol de groupe	MdJ p85
Rencontre	3	Nuée de luciole électrique	SdA p78	Rencontre	23	Coup de tonnerre	MdJ p85
Quotidien	5	Trait serpentin	MdJ2 p89	Rencontre	23	Eclair multiple	MdJ p85
Utilitaire	6	Lévitation	MdJ p79	Quotidien	25	Gueule élémentaire	MdJ p86
Utilitaire	6	Mur de brouillard	MdJ p79	Rencontre	27	Foudre surpuissante	SdA p40
Utilitaire	6	Chassé croisé féérique	MdJ p150	Rencontre	27	Puissance tonitruante	SdA p41
Rencontre	7	Eclair	MdJ p80	Rencontre	27	Coup de tonnerre	SdA p112
Rencontre	7	Echo de déflagration	SdA p80	Quotidien	29	Nuée de météore	MdJ p86
Quotidien	9	Serpent de foudre	MdJ p80				

L'ARCANE DU FEU

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Eruption de flamme	MdJ p76	Utilitaire	10	Résistance de masse	SdA p81
Volonté	1	Jet brûlant	MdJ2 p86	Rencontre	13	Flammes glaciales	MdJ p81
Rencontre	1	Mains brulante	MdJ p76	Rencontre	13	Flammes meurtriéres	SdA p106
Rencontre	1	Déflagration incendiaire	SdA p76	Quotidien	15	Nuée de salamandre	MdJ p153
Quotidien	1	Sphère de feu	MdJ p77	Utilitaire	16	-	
Quotidien	1	Fléche Acide	MdJ p149	Rencontre	17	Combustion	MdJ p83
Quotidien	1	Tyrannie des flammes	SdA p101	Rencontre	17	Fournaise	SdA p84
Quotidien	1	Convocation guerrier de feu	SdA p76	Quotidien	19	Vague de feu	MdJ p84
Utilitaire	2	Manteau de flammedragon	MdJ2 p88	Quotidien	19	Séides d'Ashragorn	MdJ 154
Rencontre	3	Suaire de flamme	MdJ p78	Utilitaire	22	Couronne de flamme	SdA p38
Rencontre	3	Trait ardent	MdJ p149	Rencontre	23	Tempête de feu	MdJ p85
Quotidien	5	Boule de feu	MdJ p78	Quotidien	25	Gueule élémentaire	MdJ p86
Quotidien	5	Vestige d'Ashragorn	SdA p103	Quotidien	25	Tempête de cendres	SdA p88
Quotidien	5	Feu crépitant	SdA p102	Quotidien	25	Treize enfers funestes	MdJ p155
Quotidien	5	Eruption toxique	MdJ p150	Quotidien	25	Chaînes infernales	SdA p111
Utilitaire	6	Ecran de feu	SdA p79	Rencontre	27	Malédiction du feu infernal	MdJ p156
Utilitaire	6	Feu vif	SdA p130	Rencontre	27	Feu noir	MdJ p86
Rencontre	7	Explosion ardente	MdJ p80	Quotidien	29	Nuée de météore	MdJ p86
Quotidien	9	Mur de feu	MdJ p80	Quotidien	29	Interdiction d'Ashragorn	SdA p113
Utilitaire	10	Résistance	MdJ p81				

L'ARCANE DE L'ECUME

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Rayon de givre	MdJ p76	Utilitaire	10	Résistance	MdJ p81
Volonté	1	Froid	MdJ2 p86	Utilitaire	10	Résistance de masse	SdA p81
Rencontre	1	Choc glacial	MdJ p76	Rencontre	13	Vortex glacial	MdJ p152
Rencontre	1	Terrain gelé	MdJ p77	Rencontre	13	Flammes glaciales	MdJ p81
Rencontre	1	Chaînes de Tiamat	SdA p100	Quotidien	15	Décharge glaciale	MdJ p82
Quotidien	1	Nuage givrant	MdJ p77	Quotidien	15	Mur de glace	MdJ p82
Quotidien	1	Terrain glissant (graisse)	SdA p77	Utilitaire	16	-	
Utilitaire	2	Brouillard obscurcissant	MdJ2 p70	Rencontre	17	Tombeau de glace	MdJ p83
Rencontre	3	Griffes glaciales	SdA p78	Quotidien	19	Tempête de grêles	MdJ2 p76
Rencontre	3	Flûte de l'hiver	SdA p102	Quotidien	19	Grêle écrasante	FdN p48
Rencontre	3	Rayon de glace	MdJ p78	Utilitaire	22	-	
Quotidien	5	Poigne glaciale de Tiamat	MdJ p79	Rencontre	23	Plaque de givre	MdJ2 p94
Utilitaire	6	Mur de brouillard	MdJ p152	Rencontre	23	Eclairs glaçants	SdA p86
Rencontre	7	Courroux de l'hiver	MdJ p80	Quotidien	25	Gueule élémentaire	MdJ p86
Quotidien	9	Tempête de grêle	MdJ p81	Rencontre	27	Cataclysme polaire	MdJ2 p78
Quotidien	9	Baiser de Saëris	SdA p105	Quotidien	29	Tempête de grêle suprême	MdJ p86

L'ARCANE DE LA MORT

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Réprimande infernale	MdJ p148	Rencontre	7	Décompositions âcres	SdA p104
Volonté	1	Décharge occulte	MdJ p147	Quotidien	9	Pointe de fer d'Ashragorn	MdJ p151
Rencontre	1	Rayon affaiblissant	MdJ p77	Quotidien	9	Festin d'âme	SdA p105
Rencontre	1	Poigne diabolique	MdJ p148	Quotidien	9	Visage de la mort	SdA p81
Rencontre	1	Etreinte vampirique	MdJ p148	Utilitaire	10	Volée spectrale	MdJ p152
Rencontre	1	Constriction vitale	SdA p100	Rencontre	13	Nécrose de l'âme	MdJ p152
Quotidien	1	Flamme d'Ashragorn	MdJ p149	Quotidien	15	Brume terrible de Kardis	SdA p82
Utilitaire	2	Foulée éthérée	MdJ p149	Utilitaire	16	Majesté	MdJ2 p92
Rencontre	3	Trait ardent	MdJ p149	Rencontre	17	Marché du sorcier	MdJ p154
Rencontre	3	Agonie partagée	SdA p101	Rencontre	17	Mort dévorante	SdA p109
Rencontre	3	Attention malvenue d'Almud	SdA p101	Rencontre	17	Tentacules assoifés	MdJ p154
Rencontre	3	Nuage de mouches	SdA p101	Quotidien	19	Brume mortelle	MdJ p84
Quotidien	5	Nuage nauséabond	MdJ p78	Utilitaire	22	Renfort entropique	MdJ p154
Quotidien	5	Eruption toxique	MdJ p150	Rencontre	23	Trait du mépris	MdJ p155
Quotidien	5	Menace tyrannique	SdA p102	Quotidien	25	Toile nécrotique	MdJ p86
Utilitaire	6	Suaire d'acier noir	MdJ p150	Rencontre	27	Bucher des âmes	SdA p88
Rencontre	7	Hurlement du destin	MdJ p151	Quotidien	29	Damnation d'Ashragorn	MdJ p156
Rencontre	7	Vers de pourriture	MdJ p80	Quotidien	29	Miasme d'affaiblissement	SdA p89

L'ARCANE DE L'OMBRE

Type	Niv	Sort	Livre	Type	Niv	Sort	Livre
Volonté	1	Rayonnement funeste	MdJ p147	Utilitaire	10	Résistance	MdJ p81
Volonté	1	Décharge occulte	MdJ p147	Utilitaire	10	Résistance de masse	SdA p81
Rencontre	1	Parole de terreur	MdJ p148	Utilitaire	10	Emissaire diablotin	MdJ p152
Rencontre	1	Sorceflamme	MdJ p148	Utilitaire	10	Volée d'ombre	MdJ p152
Rencontre	1	Festin de vers sombre	SdA p100	Rencontre	13	Vortex d'ombre	MdJ p152
Quotidien	1	Armure d'ombre	MdJ p148	Rencontre	13	Ombre d'âme en peine	SdA p107
Quotidien	1	Astre d'épouvante	MdJ p148	Quotidien	15	Tentacules de Sirenia	MdJ p153
Utilitaire	2	Voile d'ombre	MdJ p149	Utilitaire	16	Manteau d'ombre	MdJ p153
Utilitaire	2	Résistance diabolique	MdJ p149	Rencontre	17	Evasion vénéneuse	MdJ2 p92
Rencontre	3	Ténèbres glacées	MdJ p149	Quotidien	19	Tentacules noirs	MdJ p84
Rencontre	3	Attention malvenue d'Almud	SdA p102	Quotidien	19	Courroux d'Ashragorn	MdJ p154
Quotidien	5	Malédiction crocs sanglants	MdJ p150	Quotidien	19	Convocation de dévoreur	SdA p85
Quotidien	5	Voracité d'Almud	MdJ p150	Utilitaire	22	Ailes de la succube	MdJ p154
Quotidien	5	Convocation gueule abyssale	SdA p79	Utilitaire	22	Mur de nuit	SdA p111
Utilitaire	6	Suaire d'acier noir	MdJ p150	Rencontre	23	Sombre échange	MdJ p155
Utilitaire	6	Pattes d'araignée	MdJ p150	Rencontre	23	Vois des ténébres	SdA p111
Utilitaire	6	Caresse de la Reine Noire	SdA p103	Quotidien	25	Tombe d'ombre	MdJ p155
Rencontre	7	Imprécation infernale	MdJ p151	Quotidien	25	Convocation horde abyssale	SdA p87
Rencontre	7	Strangulation d'ombre	SdA p105	Quotidien	25	Initiation aux ténébres	SdA p112
Quotidien	9	Malédiction du givre noir	MdJ p151	Rencontre	27	Bannissement vers ombres	MdJ p156
Utilitaire	10	Portail d'ombre	MdJ p81	Quotidien	29	Projection dans les ombres	MdJ p156

Les Rituels

MAITRISE DES RITUELS

Les règles pour lancer et acquérir un rituel sont décrites dans le chapitre 10 du manuel du joueur (page 297). Sauf exception, Pour maitriser un rituel, il faut également maitriser la liste de sort qui va avec, ainsi un lanceur de sort qui ne maitrise pas l'arcane de la Divination ne pourra pas apprendre un rituel de divination.

Classe	Croyance	Rituel autorisé
Magicien		Magie, Enchantement, Feu Illusion, Ecume, Vent
Sorcier	Syl	Vent, Enchantement, Illusion
Sorcier	Sirenia	Ombre, Mort, Enchantement
Sorcière	Tiamat	Ecume, Magie, Enchantement
Prêtre	Lynn	Lumière et Divination
Prêtre	Assia	Lumière et Divination
Prêtre	Saëris	Ecume et Lumière (Guérison)
Prêtre	Almud	Ombre et Mort
Prêtre	Ashragorn	Feu et Mort
Druide	Myaël	Nature, Vent, Ecume
Druide	Ragnar	Nature, Vent, Ecume

DESCRIPTION DES RITUELS

Appel de la Nature

« Esprit sauvage du présent et du passé ! Venez en aide à votre maître ! »

Niveau : Variable
Catégorie : Invocation
Temps d'incant. : 10 min
Durée : Variable
Coût compo. : Variable
Prix d'achat : Variable
Compétence-clé : Nature

Ce rituel vous permet d'invoquer un animal qui vous aide à vous battre, chasser, pister etc. Le résultat du test de nature détermine la durée pendant laquelle l'animal vous aide. Quelque soit le temps que l'animal reste avec vous, il retourne automatiquement dans la nature après une rencontre.

Résultat du test de Nature	Durée
9 ou moins	10 minutes
10 – 19	1 heure
20 – 29	8 heures
30 – 39	1 journée
40 ou plus	Lié

L'animal suivra l'invocateur tant qu'il ne se montre pas agressif envers lui et qu'il ne le force pas à sortir de son environnement naturel.

Un animal lié suivra l'invocateur n'importe où du moment qu'il puisse se nourrir de façon normal et restera auprès de son nouveau maître aprés une rencontre.

Animal	Coût compo.	Prix achat
Loup	25 po	125 po
Panthère	100 po	250 po
Loup sanguinaire	140 po	360 po
Ours	200 po	540 po
Ours sanguinaire	500 po	2 600 po
Sanglier tonnerre	3 600 po	9 000 po

Baie Magique

« Des baies ? Tu crois que cela va réussir à nourrir toute une compagnie Brise ?»

Niveau : 1
Catégorie : Création
Temps d'incant. : 10 min
Durée : Permanent
Coût des compo. : 25 po
Prix d'achat : 90 po
Compétence-clé : Nature

Vous créez des baies capables de soigner ceux qui les consomment. Chaque baie redonne 1 point de vie et aucune créature ne peut manger plus de 5 baies par jour. Le nombre de baie que vous créez dépend de votre test de Nature.

Résultat du test de Nature	Nombre de baie
9 ou moins	2
10 – 19	4
20 – 29	6
30 – 39	8
40 ou plus	10

Invocation de démon

« Ô puissant Junk'mon ! Ecoute mon appel ! »

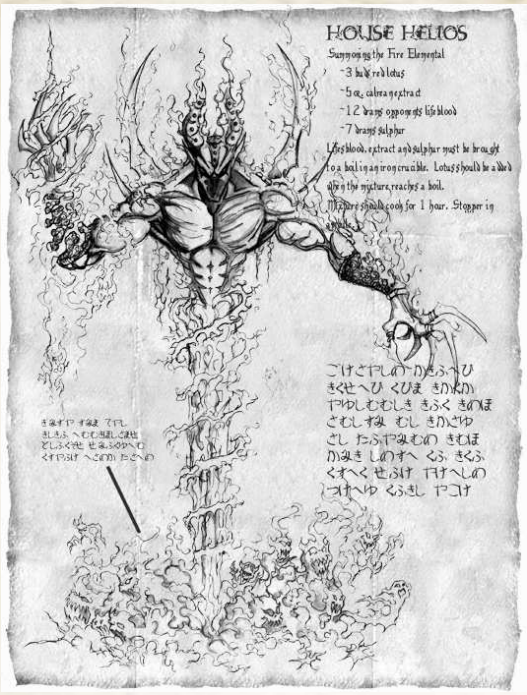
Niveau : Variable
Catégorie : Invocation
Temps d'incant. : 10 min
Durée : Variable
Coût compo. : Variable
Prix d'achat : Variable
Compétence-clé : Arcane

Ce rituel vous permet d'invoquer un démon du plan de l'Ombre. Le résultat au test d'arcane détermine la durée durant laquelle le démon va rester sur le plan physique.

Résultat du test d'Arcane	Durée
9 ou moins	10 minutes
10 – 19	1 heure
20 – 29	8 heures
30 – 39	1 journée
40 ou plus	Lié

Une fois invoqué correctement, le diablotin accomplira une ou plusieurs taches pour son maître. Il faut que ces taches soit dans la limite de son possible et le démon fera tout pour s'acquitter de celles-ci du mieux qu'il pourra. Quelque soit le

temps que le démon reste avec vous, il retournera dans le plan de l'Ombre après une rencontre.



Un démon lié à son invocateur accomplira toutes les taches que son maître lui demandera de faire, néanmoins, il essaiera par tous les moyens de se défaire de son lien avec celui-ci.

Démon	Coût compo.	Prix achat
Diablotin	25 po	125 po
Evisto	200 po	540 po
Succube	400 po	1 000 po
Vrock	800 po	4 200 po
Immolith	3 600 po	9 000 po
Goristo	5 000 po	25 000 po
Hezrou	21 000 po	105 000 po
Balor	50 000 po	425 000 po

Marche-sur-le-vent

« Syl, seigneur des cieux, guide mes priéres »

Niveau : 16
Catégorie : Voyage
Temps d'incant. : 1 heure
Durée : 8 heures
Coût compo. : 1500 po
Prix d'achat : 6000 po
Compétence-clé : Nature

Vous et vos alliés êtes poussés par les esprits du vent. Ce rituel vous permet de voler à une vitesse de 8 mais ne vous permet pas d'attaquer en l'air.
Le nombre de personne que vous pouvez faire voler dépend de votre test de Nature.

Résultat du test de Nature	Nombre de personne
9 ou moins	3
10 – 19	5
20 – 29	10
30 – 39	20
40 ou plus	illimité

Mirage

« Qu'ils viennent ! Ils ne trouveront jamais ce que pourquoi ils sont venus et ce château sera leur tombeau »

Niveau : 20
Catégorie : Illusion
Temps d'incant. : 10 min
Durée : 24 heures
Coût compo. : 5000 po
Prix d'achat : 25000 po
Compétence-clé : Arcane

Vous créez des illusions pour altérer la perception d'un environnement en particulier. Vous pouvez utiliser ce rituel pour créez des murs, des statues, des bâtiments ou d'autre objets similaire. Les objets illusoire doivent avoir une taille comprise en entre petite et grande. Vous pouvez combiner 2 illusions pour en créer une de taille très grande ou 4 pour une de taille gigantesque.

Votre jet d'Arcane détermine combien d'illusion vous pouvez créer.

Résultat du test d'Arcane	Nombre d'illusion
9 ou moins	2
10 – 19	4
20 – 29	6
30 – 39	8
40 ou plus	10

A chaque fois qu'une créature interagit avec l'une de vos illusions, elle a le droit à un jet d'Intuition (DD 15 + votre niveau) pour se rendre compte de la supercherie.

Réveil de la forêt

« Esprit sauvage du présent et du passé ! Venez en aide à votre maître ! »

Niveau : Variable
Catégorie : Invocation
Temps d'incant. : 10 min
Durée : Variable
Coût compo. : Variable
Prix d'achat : Variable
Compétence-clé : Nature

Ce rituel vous permet de réveiller un esprit sylvestre qui vous aide à vous battre, chasser, pister etc. Le résultat du test de nature détermine la durée pendant laquelle l'esprit vous aide. Quelque soit le temps que l'esprit reste avec vous, il retourne automatiquement dans la nature après une rencontre.

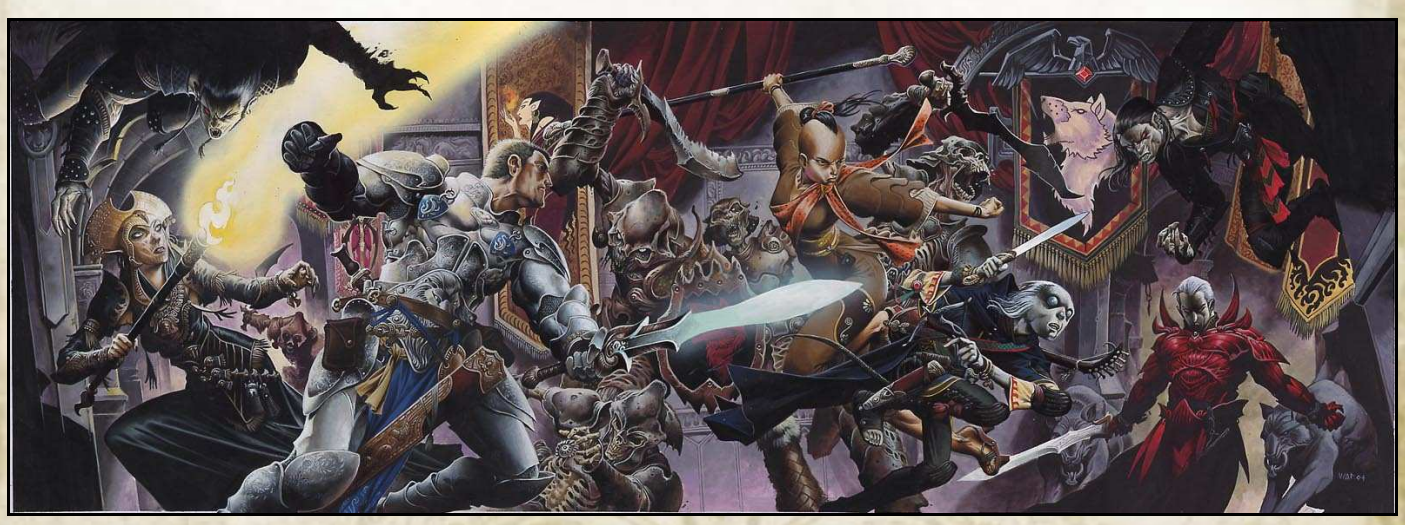
Résultat du test de Nature	Durée
9 ou moins	10 minutes
10 – 19	1 heure
20 – 29	8 heures
30 – ou plus	1 journée

Un esprit sylvestre ne sortira jamais de sa forêt. Si l'invocateur quitte l'espace naturelle ou vit l'esprit, le rituel prend fin.

Type	Coût compo.	Prix achat
Tertre errant	400 po	1 000 po
Sylvanien	5 400 po	12 000 po

La liste des rituels

Niv	Rituel	Arcane	Livre
1	Bouche magique	Nature	MDJ
1	Compréhension des langues	Divination	MDJ
1	Messager animal	Nature	MDJ
1	Page secrète	Magie, Illusion	MDJ
1	Préservation des morts	Lumière	MDJ
1	Réparation	Magie, Nature	MDJ
1	Baie magique	Nature	Leak
1	Silence	Magie, Ombre	MDJ
1	Purification d'eau	Ecume	SA
1	Serviteur invisible	Magie	SA
1	Création d'eau bénite	Lumière	ID
1	Bâton de sourcier	Nature	FN
1	Prédire le temps	Nature, Vent	FN
1	Tenue de camouflage	Nature	FN
2	Marche sur onde	Ecume	MDJ
2	Œil d'Assia	Divination	MDJ
2	Résistance aux éléments	Elements	MDJ
2	Epanouissement	Nature	MDJ2
2	Forme d'arbre	Nature	MDJ2
2	Pyrotechnie	Feu, Magie	MDJ2
2	Abaissement des eaux	Ecume	SA
3	Appel de la nature (Loup)	Nature	Leak
3	Détection des portes secrètes	Divination	MDJ
3	Affecter un feu normal	Feu	MDJ2
3	Or des fous	Magie	SA
3	Lamentation du voleur	Divination	ID
4	Invocation d'un Diablotin	Ombre, Mort	Leak
4	Enchantement d'objet	Magie	MDJ
4	Festin du voyageur	Nature	MDJ
4	Main du destin	Divination	MDJ
4	Ouverture	Magie	MDJ
4	Verrou arcanique	Magie	MDJ
4	Piége	Nature	MDJ2
4	Appel de l'amitié	Enchantement	SA
4	Croissance animale	Nature	SA
4	Vigile de fer	Lumière, Nature	ID
5	Appel de la nature (Panthére)	Nature	Leak
5	Cercle magique	Lumière, Eléments	MDJ
5	Objet hallucinatoire	Illusion	MDJ
5	Préparation de potion	Aucun	MDJ
5	Amitié animale	Nature	MDJ2
5	Communication avec la nature	Nature	MDJ2
5	Lecture d'objet	Divination	SA
5	Eclat stellaire	Nature	FN
6	Appel nature (Loup sang.)	Nature	Leak
6	Communication à distance	Magie et Vent	MDJ
6	Communication avec morts	Lumière et Mort	MDJ
6	Destrier fantôme	Mort et Ombre	MDJ
6	Guérison des maladies	Lumière (Guérison)	MDJ
6	Perception des mensonges	Divination	MDJ
6	Appeler guide terre sauvage	Nature	MDJ2
6	Ferbois	Nature	MDJ2
6	Marche à travers les arbres	Nature	MDJ2
6	Vouivre de garde	Magie	MDJ2
6	Préservation de la flamme	Feu	SA
6	Rapetissement	Magie	SA
7	Appel de la nature (Ours)	Nature	Leak
7	Invocation d'un Evistro	Ombre, Mort	Leak
8	Portail jumeau	Magie	MDJ
8	Rémission	Lumière (Guérison)	MDJ
8	Respiration aquatique	Ecume	MDJ
8	Vision arcanique	Divination	MDJ
8	Hymne d'unité	Enchantement	SA
9	Détection des trésors	Divination	SA
9	Carte magique	Divination, Magie	SA
10	Réveil de la forêt (Tertre)	Nature	Leak
10	Invocation d'une Succube	Ombre	Leak
10	Consultation des sages	Divination	MDJ
10	Détection d'objet	Divination	MDJ
10	Don de l'eau	Ecume	FN
10	Vol des aigles	Nature	FN
11	Histoire révélée	Divination	SA
12	Appel nature (Ours sang.)	Nature	Leak
12	Créature hallucinatoire	Illusion	MDJ
12	Passe muraille	Nature	MDJ
12	Convocation instantanée	Magie	MDJ
12	Traversée des ombres	Ombre	MDJ
12	Portail inversé	Magie	MDJ2
12	Barriére arcanique	Magie	SA
12	Sceau de justice	Lumière	ID
14	Invocation d'un Vrock	Ombre, Mort	Leak
14	Œil d'avertissement	Divination	MDJ
14	Visualisation de lieu	Divination	MDJ
14	Contrôle météorologique	Vent	MDJ2
14	Lien télépathique	Magie	SA
14	Chuchotement de l'édifice	Divination, Nature	SA
14	Prison primale	Nature	FN
16	Mache-sur-le-vent	Vent	Leak
16	Appel nature (Sanglier ton.)	Nature	Leak
16	Incovation d'un Immolith	Ombre, Mort	Leak
16	Consultation d'oracle	Divination	MDJ
16	Vision lointaine	Divination	SA
16	Adjuration	Lumière, Ombre, Eléments	ID
17	Réveil de la forêt (Sylvanien)	Nature	Leak
18	Portail planaire	Lumière, Ombre, Eléments	MDJ
18	Visualisation d'objet	Divination	MDJ
18	Brumes protectrices	Magie	SA
19	Bosquet primal	Nature	FN
20	Invocation d'un Goristo	Ombre, Mort	Leak
20	Interdiction	Ombre	MDJ
20	Mirage	Illusion	Leak
20	Secours	Lumière, Ombre, Eléments	ID
22	Marchandage de secret	Lumière, Elément	MDJ
24	Invocation d'un Hezrou	Ombre, Mort	Leak
24	Observation de créature	Divination	MDJ
26	Voix du destin	Divination	MDJ
28	Portail ultime	Magie	MDJ
28	Emprisonnement	Magie	SA
28	Invocation d'un Balor	Ombre, Mort	Leak



Reine Emeraldas

Des mers du sud, aux terres de Størmbërg,
Tous les marins connaissent la reine.
Sa couronne n'est pas d'or et ses bottes en cuir noir,
Mais ses marins sont brave et leurs histoires pleines de gloire.
Née d'une mère pirate qui mourut dans des bras,
Devant les grands dieux sa vengeance elle jura.
Sa route suit l'envol du grand aigle étoilé,
Navigant sur les vagues des océans déchaînés.

O marin méfie fois de cette donzelle
Car son sabre n'a rien de charnel
Emeraldas, Emeraldas
Son nom vient d'un joyau vert
Emeraldas, Emeraldas
Des yeux bleu azur, perle de la mer

Des rivages de Mezzara jusqu'à l'île de Chien Jaune,
Sur les mers l'écho de ses canons résonne.
Son cœur rouge fut percé mais ne connut point la peur,
Face aux terribles voiles noires du maudit Grim Reaper.
Affrontant les serpents, son destin et les morts,
Ses marins, de retour, eurent les poches pleines d'or.
Et si lors d'un voyage tu guète, toi aussi, le pavillon de sang,
Tu verras que son sourire n'a rien de charmant.

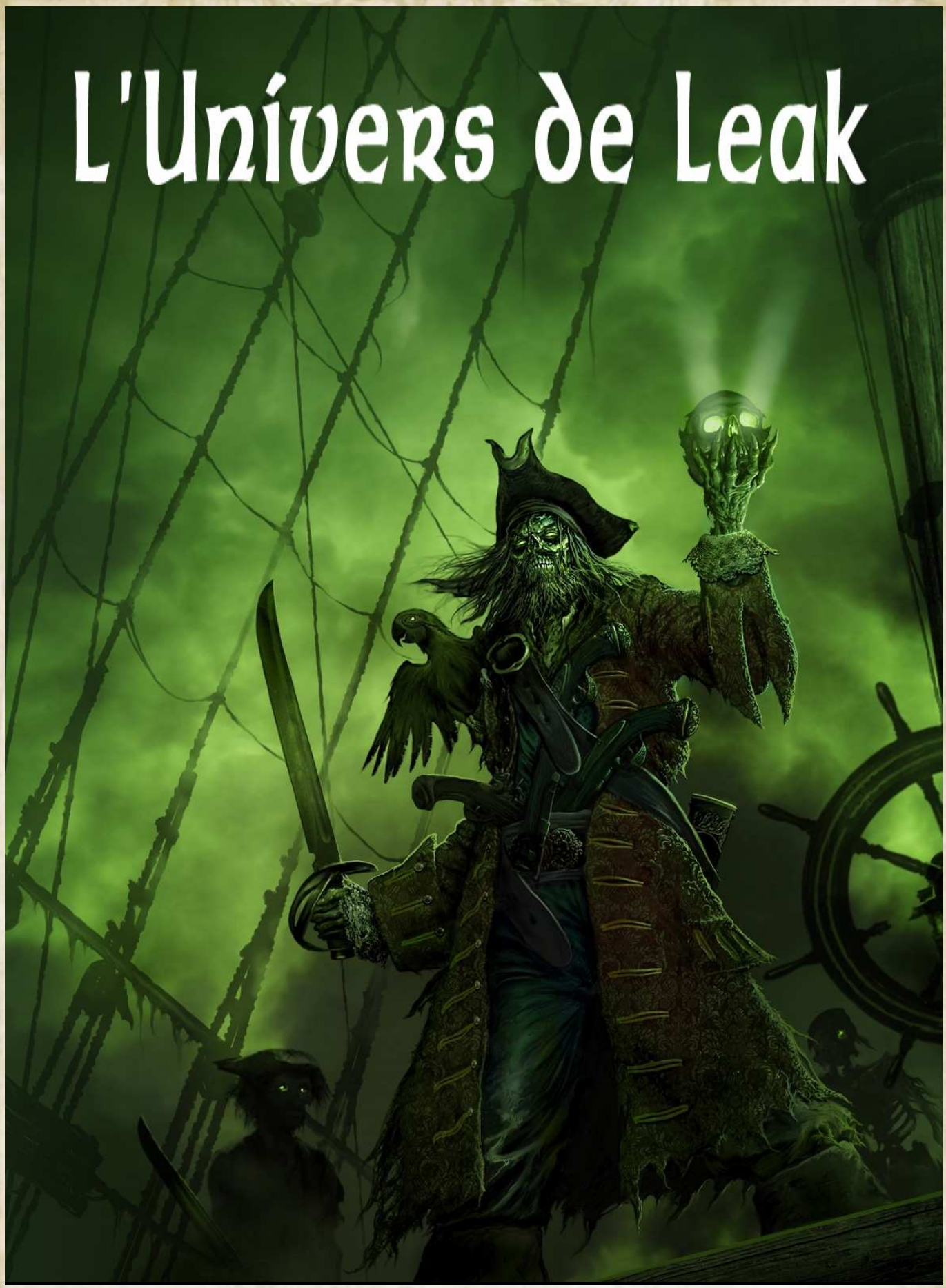
O marin méfie fois de cette donzelle
Car son sabre n'a rien de charnel
Emeraldas, Emeraldas
Son nom vient d'un joyau vert
Emeraldas, Emeraldas
Des yeux bleu azur, perle de la mer

Emeraldas, Emeraldas
Son nom vient d'un joyau vert
Emeraldas, Emeraldas
Des yeux bleu azur, perle de la mer
Emeraldas, Emeraldas

Son sillage restera d'un rouge amer …
… du sang des âmes que cette sorcière envoya aux enfers

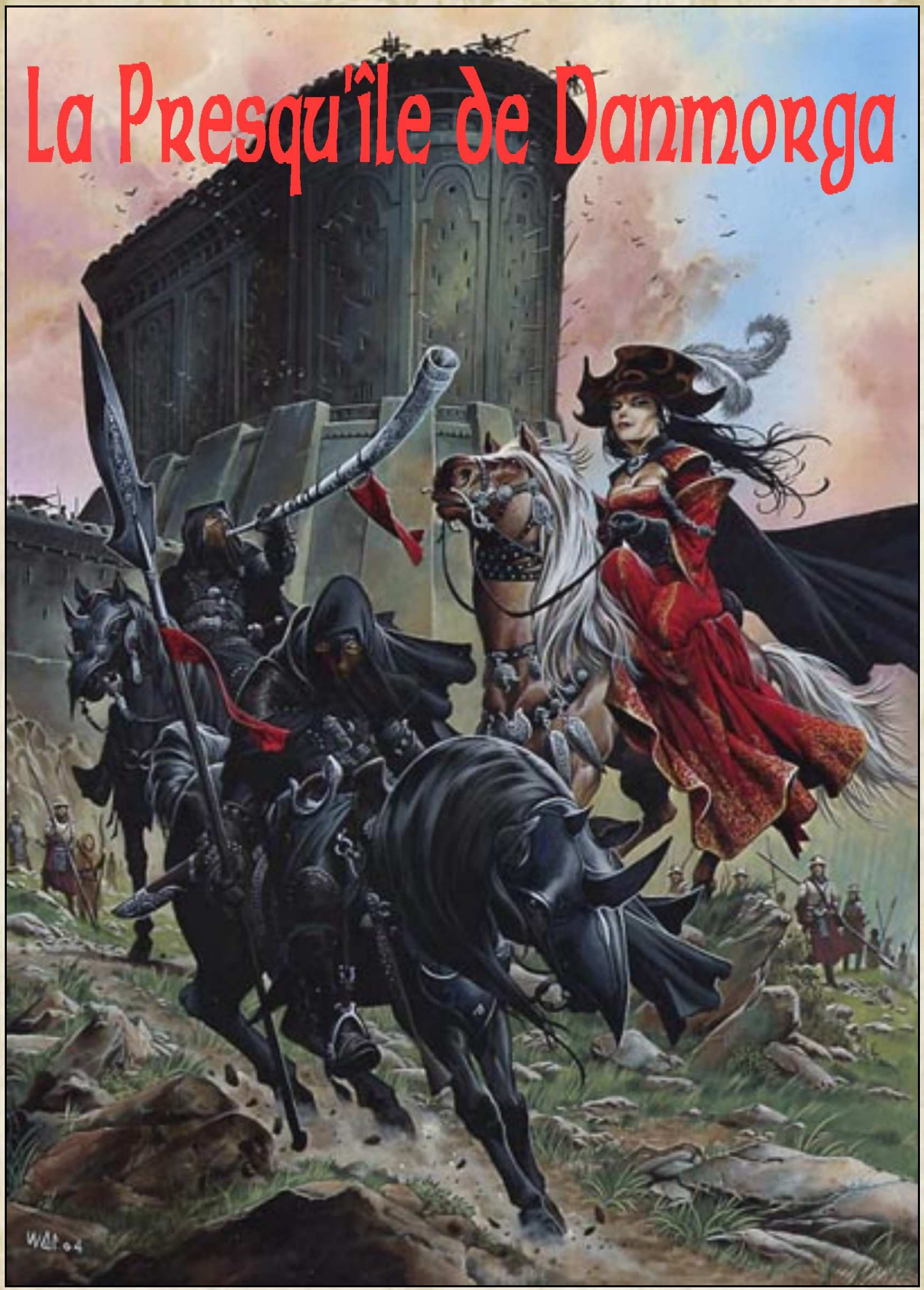
Chanson populaire de Mysore

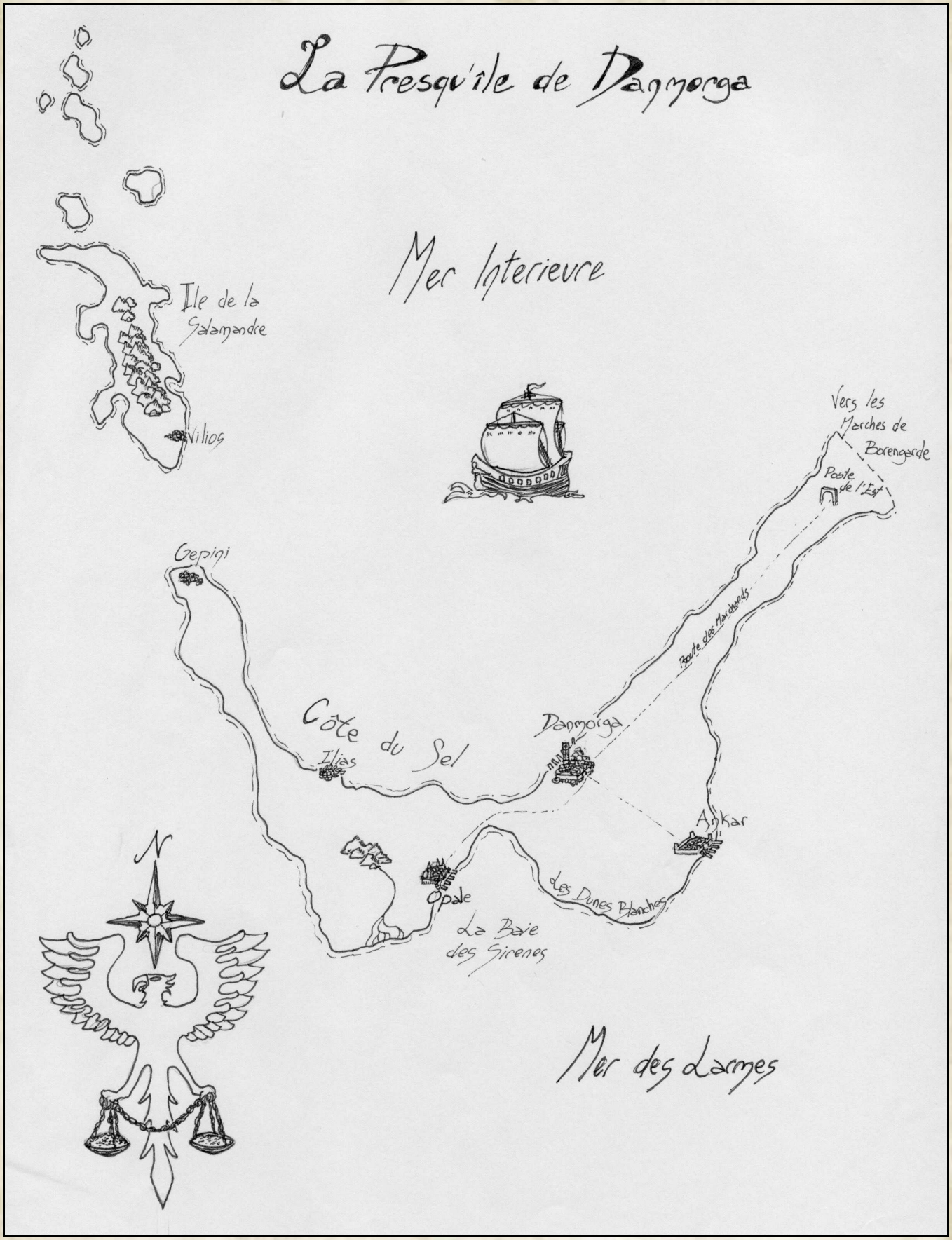
L'Univers de Leak



LEAK
La Terre des Immortels.
Størmbërg
Bois Immaculé
Peninsule Septentrionale
Ile du Silence
Stavenger
Golfe des Hautes Brumes
Montagne Mornante
Damenborg
La Côte Déchirée
Tyrel
La Vallée des Héros
Fleuve Blanc
Region des Soulwind
Demeure de Damerval
Mer Interieure
Ramir
Forêt d'Aspen
Flän
Golfe d'Ahmerian
Ahmerian
Route du Feu
Mer des Larmes
Mont de la Victoire
Forêt Sauvage du Lycros
Route de l'Or Vert
Montagne Naine
Borengard
Lac Bouillonnant
Vallée Agricole du Timon
Ile de la Salamandre
Vieille Route
Shatam
Haut Plateau du Shatam
Marais aux Sorciere
Fâyoum
Mezzara
Côte du Sel
Danmorga
Ile du Chien Jaune
Archipel de la Flibusterie
Ile de Myzore

La Presqu'île de Danmorga




La Presqu'île de Danmorga
Mer Interieure
Ile de la Salamandre
Vilios
Vers les Marches de Borengarde
Poste de l'Est
Route des Marchands
Gepigi
Côte du Sel
Ilias
Danmorga
Ankar
Opale
Les Dunes Blanches
La Baie des Sirenes
N
Mer des Larmes

La Presqu'île de Danmorga

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

La Presqu'île de Danmorga comprend les terres sud-ouest du continent et l'archipel d'île se trouvant à l'extrémité de sa pointe. La plus importante est l'île de la Salamandre, baptisé ainsi en raison de sa forme reptilienne et de son climat particulièrement chaud. Elle est bordée par Mer Intérieure au nord et la Mer des Larmes au sud.
La Presqu'île jouit de chaleur particulièrement chaude les mois d'été et relativement douce les mois d'hivers. Ce climat lui vaut d'être le lieu de retraite de nombreux nobles et riches marchands.

Démographie

La Presqu'île de Danmorga est probablement la région la plus cosmopolite de Leak. Bien que les humains soient la race la plus représentée, il n'est absolument pas rare de croiser une méduse ou un orc au coin d'une rue. Ceci est principalement dut à l'importance du commerce ainsi qu'aux nombreux ports que compte la Presqu'île. Tous les plus grands marchands ont un comptoir quelque part sur ces terres.
Les habitants la Presqu'île de Danmorga sont les Danmorgiennes et les Danmorgiens. Ils ont souvent la peau bronzée et les cheveux sombres.
La Presqu'île compte environs 12 millions d'habitants.

Langues

Les Danmogiens parlent l'Idiome Marchand, c'est une langue dérivée du Leakien utilisée autrefois par les Marchands pour communiquer entre eux.
Après la Guerre Élémentaire, Leak retrouva une erre de prospérité propice au commerce. Les Marchands n'ont pas attendu l'unification des royaumes par Tyrel pour commencer à développer leurs activités, aussi l'adoption d'une langue commune devint vite la préoccupation première de ces marchands. C'est comme cela qu'est né l'Idiome Marchant. Avec le temps cet Idiome c'est rependu à toute la Presqu'île.
Les Compagnies Mercenaires utilisent une forme de communication gestuelle nommée Langage Mercenaire. A l'origine, cela etait surtout destinée à donner des ordres sur les champs de bataille mais avec le temps les mercenaires en ont développé une version bien plus complexe et adaptée à la vie de tous les jours. Il est ainsi quasiment possible pour des initiés de converser uniquement par geste. Ce mode de communication est également une sorte de signe de reconnaissance entre mercenaires.

LE POUVOIR DES GUILDES

Le Conseil Marchand

La Presqu'île de Danmorga est dirigée par un conseil de marchand issu des plus grandes guildes. C'est ce conseil qui prend les décisions relatives à la gestion de la région.
Les membres de ce conseil sont renouvelés tous les ans le 1er jour du mois de l'Aigle et sont issus des 12 Guildes Marchandes ayant eu le plus de bénéfice. Le membre de la Guilde qui a fait le plus de profits est appelé Haut Marchand, c'est lui qui ouvre et clos les débats.
Chaque décision importante est soumit à un vote à main levé. En cas d'égalité la voix du Haut Marchand compte double. Dans un tel système les magouilles sont monnaie courante pour obtenir le maximum de soutiens de la part les membres du conseil.

Les Guildes Marchandes

A Danmorga être riche est synonyme de pouvoir. Tout à un prix, la vie comme la mort et les Guildes Marchandes sont le cœur du pouvoir. Dans cette lutte pour la suprématie rien n'est plus important que le profit et cela donne lieu souvent à des affrontements sanglants.
Chaque Guilde possède ses propres lois, ses propres terres et sa propre milice. Il existe un nombre incalculable de Guilde avec plus ou moins d'influence, la plus grande est la Guilde des Marchands de Sel et son représentant est souvent le Haut Marchand de Danmorga. Chaque année des centaines de petites Guildes naissent et meurent.
Pour adhérer à une Guilde, il suffit généralement d'ouvrir un commerce ayant un rapport avec l'une des Guildes déjà en place et d'en faire une demande. Vous etes alors inscrit dans le registre de la Guilde et chaque année vous devrez reverser 10% de vos bénéfices à la Guilde, en échange de cela elle protégera vos commerces et vous mettra en relation avec des clients du monde entier.
Chaque Guilde possède une maison mère (appelée Maison de Guilde) dans l'une des grandes cité de la Presqu'île et presque toute ont un comptoir plus ou moins important à Danmorga. Bien que leurs empires commerciaux soient étendus à l'ensemble du continent c'est dans leurs Maisons, que sont prise les décisions interne les plus importantes. L'espionnage et les assassinats étant assez commun, ces Maisons sont quasiment mieux défendues qu'un château fort Timonais. La force d'une Guilde ne se mesure pas seulement à la quantité d'or qu'elle gagne mais aussi et surtout dans la Compagnie Mercenaire qui l'a sert.

LES GRANDES GUILDES

La Guilde des Marchands de Sel

Depuis toujours, la Guilde des Marchands de Sel fait partie des plus grandes et des plus prestigieuse guilde de la Presqu'île. Son influence s'étant sur tout le continent.
La Guilde a le monopole de toute la production et la distribuion de sel de Leak. En effet, les eaux de la Côte du Sel est le seul endroit de part le monde ou l'on peut récolter ce précieux aliment. Le sel sert à conserver la viande et le poisson, ce qui fait du Timon le premier client de la Guilde. L'ont estime qu'environ 25% de l'or qui rentre dans les caisses de la guilde provient des grands producteurs de la Vallée du Timon. La guilde possède également d'important comptoir à Tyrel, Stormberg, Flann, Mezzara et Fayoum.
Depuis toujours la Guilde siège au Conseil Marchant, son influence sur la Presqu'île est totale, pas une chose ne se passe sans que la guilde soit au courant. Elle a des espions et des agents partout, à tous les niveaux du pouvoir.

La Guilde des Armateurs

La Guildes des Armateurs a établit son activité à Ankar, cela lui permet de profiter de la proximité des nombreuses forêts que compte la région. La guilde construit de nombreux navire, ses chantiers navals sont toujours en activité nuit et jour.
Les commandes en bateaux sont nombreuses, notamment de la part des autres Guildes Marchandes. Les navires construits par la guilde sont toujours une marque de qualité et son fort apprécié pour leur ligne et leur manœuvrabilité. Ils ne sont surclassés que par les bâtiments de la Flotte Méduse.
Il y a de nombreuse années de cela, le Gouverneur de Mezzara passa un contrat avec la guilde, lui assurant un cota de navire suffisant pour faire la chasse aux pirates. Ce contrat est toujours en vigueur aujourd'hui et représente environ 10% des bénéfices de la guilde. Certain prétende que la guilde équiperait également les pirates pour qu'ils puissent rivaliser avec la marine du gouverneur, cette rumeur a toujours été démenti par les principaux intéressé.
Malgré ses efforts, La Guilde des Armateurs n'as jamais put vendre ses navires à l'armée royal. En effet, l'empire possède son propre chantier naval à Flann.

La Guilde des Explorateurs

La Guilde des Explorateurs est la née de la fusion de la Guilde des Navigateurs et de la Guilde des Cartographes. L'une des activités de la guilde est de dessiner les cartes des endroits les plus dangereux et les plus inaccessibles de Leak. Elle emploi à cet effet beaucoup d'aventurier chevronné pour escorter ses cartographes jusque dans les terres les plus reculées du monde. De telles cartes se vendent généralement à prix d'or.
Il existe néanmoins certaines régions ou lieux que la Guilde des Explorateurs n'as pas encore cartographiés, comme la mystérieuse île du silence, le désert brûlant de Shatam ou encore la route jusqu'à l'île des gorges tranchées.
La guilde fournit aussi des navigateurs et des guides pour les personnes désirant se rendre dans des endroits peu ou mal connut du monde.
La Guilde des Explorateurs jouit d'une très bonne réputation vis à vis de la plupart des instances dirigeantes de Leak et ses membres sont souvent très bien accueillit.

La Guilde des Courtisans

L'influence de la Guilde des Courtisans est totale. Son champ d'action n'est pas simplement cantonné à la Presqu'île même et ses membres sont largement représentés partout dans le continent, dans toutes les cours de tous les palais.
Le but de la guilde est de former les courtisans aux subtilités de l'étiquette et de la cours. Pour se faire, la guilde accueille en son sein des maîtres courtisans de toutes les nationalités, s'assurant ainsi la connaissance et la pratique de toutes les formes de l'étiquette.
Des agents recruteur parcours le monde entier pour trouver et acheter les futurs courtisans de la guilde. Une perle rare peut permettre à un recruteur de s'assurer une retraite tranquille sous le soleil des Dunes Blanches.
Les jeunes recrus commencent leur apprentissage très tôt, généralement vers l'age de 4ans. S'en suit alors une formation de 10 longues années durant lesquels leurs sont enseignés l'art de l'écriture, de la musique, de la danse et de la discutions. Une fois leurs formations achevées, ils sont envoyées dans des palais où ils pourront rapporter de l'or à la guilde.
Les courtisanes de la guilde sont, dit ton, parmi les plus belles femmes du monde et le prix de leur virginité peut atteindre celui d'un petit château.

La Guilde des Armuriers

La guerre a toujours fait partie de l'histoire du monde, pour le plus grand bonheur de la Guilde des Armuriers. La guilde possède de nombreuses forges et c'est spécialisé dans la production d'arme et armure.
Contrairement aux artisans nains de Borengard, la guilde prime la quantité à la qualité. Elle fournit en armes les plus grandes des forces armées de Leak, comme l'Armée royale, le Glaive et la Balance ou bien encore les Compagnies Mercenaires. Leur prix et leur délai de livraison défi toutes concurrences.
Seuls les territoires du nord échappent à leur empire financier car les guerriers Norse accordent une importance quasi religieuse en l'acier et surtout celui de leurs armes.

La Guilde des Ingénieurs

Cette jeune guilde fut fondée par Graidon Filtz, un ex membres de la Guilde des Armuriers vers l'an 1000. Graidon etait un forgeron accomplit qui proposa à la guilde de développer une arme capable de percer la

plus solide des armures. La guilde refusa de financer un projet aussi long et coûteux. Graidon quitta alors la guilde pour construire seul sa nouvelle arme et après 2 longues années etait née l'arquebuse.
Les premiers essais n'etait pas très convainquant mais après quelques retouches, Graidon présenta une arme capable de transpercer une armure de plate. Cette invention lui permit de conclure des marchés avec de nombreuses petites forces armées désireuses de posséder une arme capable de tuer un chevalier en un seul tir. L'apparition des armes a feu fit d'ailleurs grand mal à l'ordre du Glaive et de la Balance et dans certaine région le port de l'une d'entre elles fut longtemps considéré comme une marque d'hérésie.
Par la suite, la guilde développa une autre arme : le canon, qui équipe les depuis tous les navires de guerre.
En 1523, la Guilde des Armuriers tenta de détruire la Guilde des Ingénieurs en faisant exploser sa grande poudrière à Danmorga et en rachetant les plus grandes carrières de production de poudre. Heureusement pour la guilde, la compagnie de mercenaire qui la protégeait alors parvint à arrêter les saboteurs avant qu'il ne mettre le feu aux poudres. Depuis ce jour, il existe de grande tentions entre les deux guildes.

LES COMPAGNIES MERCENAIRES

Origine du Mercenariat

Celons les annales des plus vielles Compagnies Mercenaires, l'origine de celles ci remonteraient à la Guerre Élémentaire.
A l'époque la guerre etait totale et les tribus humaines prirent les armes pour se défendre. Certaine d'entre elles etaient mieux disposées à se battre que les autres. Tyrel, alors simple capitaine de l'une de ces tribus, mena ses hommes à Kathovar dans les Marches de Borengard et lança un formidable appel aux armes. Ceux qui l'entendirent firent route vers Kathovar et de nombreux soldats vinrent renforcer l'armée du futur Empereur. C'est à ce moment que là que les premières Compagnies Mercenaires furent créées.
Après la guerre, les hommes et les femmes de ces Compagnies de retrouvèrent sans ennemis à combattre et dure faire face à la dure réalité de la vie. Certaine d'entre elle devinrent des troupes de hors la loi traquées par l'armée du nouvel Empereur alors que d'autre rentrèrent au Kathovar pour mettre fin à leurs obligations. En temps de paix, personne n'avait besoins de soldat. Personne sauf les Guildes Marchandes qui virent là une bonne occasion de protéger leur investissement et leur commerce en employant des soldats vétérans à moindre frais.
Ainsi, depuis toujours, les Compagnies Mercenaires sont au service des plus grandes Guildes Marchandes. La plupart des jeunes compagnies n'ont jamais combattu sur un champ de bataille et n'ont toujours fait que servir en tant que milice privée, mais les plus anciennes sont craintes et redoutés à juste titre.

Les Annales

Toutes les Compagnies Mercenaires tiennent des annales à jour. C'est un devoir quasi religieux. Elles referment l'histoire de la compagnie, ses victoires tout comme ses défaites. Les annales sont un bien très précieux pour un chef militaire car elles contiennent de nombreux récits de bataille et de conflits qui, une fois étudiés, permet d'éviter de refaire les mêmes erreurs que ces prédécesseurs.
Les annales servent également à consigner le nom des nouveaux membres de la compagnie ainsi qu'a honoré les morts.
Lorsqu'une Compagnie Mercenaire meurt, ses annales sont rapportées à Kathovar pour y être archivées.

Les Mercenaires

Une Compagnie Mercenaire est composée principalement de guerriers marginaux qui ont décidés d'effacer leurs passés douteux dans le mercenariat. La plupart d'entre eux sont des brigands en fuite ou d'anciens soldats ayant désertés. Lorsque vous etes admis dans une compagnie, vous abandonnez votre nom et votre passé, la compagnie devient votre nouvelle famille et chaque membre est votre frère. Vous prenez un nouveau nom, qui est le plus souvent un surnom, et une nouvelle vie commence alors.
L'espérance de vie d'un mercenaire est souvent courte et brutale néanmoins certaine personne pense pouvoir y trouver une échappatoire à leur vie misérable alors que d'autre espère trouver de quoi alimenter leur ardeur guerrière.

COMPAGNIES CELEBRES

La Compagnie Noire

La Compagnie noire est la plus ancienne et la plus crainte des Compagnies Mercenaires. En 1500 ans, la compagnie n'as connut qu'une seule défaite, c'etait face aux Rôde-la-nuit.

Sur sa bannière est gravé le nom d'antique bataille dont plus personne ne se souvient. Dans ses annales sont consignées les plus grande manœuvre militaire jamais effectué. Les membres de la Compagnie Noire sont tous des vétérans de plusieurs guerres ou des assassins impitoyables.

Actuellement en poste à la Tour de Charmos, la Compagnie Noire garde la frontière de la Presqu'île de Danmorga contre une éventuelle attaque de la Horde du Lycros. Jusqu'alors, la seule vision de l'étendard noir au crâne d'argent a suffit à refroidir les ardeurs d'Orgrim Doomhammer.

Les Rôde-la-nuit

Les Rôde-la-nuit sont une bande de soldats redoutable et aguerrit. Ils portent tous un masque noir qui, celons les rumeurs, leurs permettent de voir dans la nuit comme en plein jour.
Tous comme la Compagnie Noire, les Rôde-la-nuit sont vieux de 1500 ans, ce fut l'une des première compagnies à répondre à l'appel de Tyrel lors de la guerre élémentaire. Ils ne reculent devant rien pour protéger leur employeur et sont craint à juste titre.
Les Rôde-la-nuit sont actuellement en poste à Opale.

La Compagnie du Faucon

Les Faucons forment avec la Compagnie Noire et les Rôde-la-nuit la dernière Compagnie Mercenaire originel de Kathovar. Ils ont un passé glorieux et sont très fière de leurs victoires.
La compagnie est partagé en trois groupes : les Faucons noirs qui réunit les vétérans de guerres, les Faucons composé de soldats régulier et enfin les Rapaces formé de roublards, d'assassins et de voleurs.
Après son départ d'Ankar, la Compagnie du Faucon n'as pas d'employeur.

LIEUX NOTABLES

Danmorga

Danmorga est la capitale de la Presqu'île, ses murs abritent prés d'un million d'âmes. C'est probablement la ville la plus animée et la plus cosmopolite de Leak. Il est impossible pour un étranger de ne pas rencontrer des compatriotes.
La ville est divisée en quartier, sous le contrôle d'une des nombreuses Guildes Marchandes. Les limites de ces quartiers changent continuellement en fonction de la santé financière de la Guilde qui le contrôle. Il n'est pas rare de voir des rues changer de nom alors qu'elles sont rachetées par une Guilde voisine. Ceci pose parfois de gros problème d'orientation, mais à Danmorga tout est propice au changement.
Chaque quartier est surveillé par une milice privée qui est souvent une compagnie de mercenaire louée par la Guilde. Le champ d'action de ces milices se cantonne officiellement au seul quartier dont ils ont la charge, pour la plus grande joie des voleurs et des brigands qui, une fois hors du quartier, se trouve en relative sécurité. Cela ne rend pas le travail des miliciens très facile aussi lorsqu'ils arrivent à mettre la main sur un voleur, le châtiment est souvent rapide et exemplaire.

Le Port est le plus grand de Leak, chaque jour c'est des milliers de navires qui entre et sorte de la baie de Danmorga. Toutes les Guildes Marchandes y ont des comptoirs, même les Méduses de Scylla.
Les quais grouillent de monde nuit et jour et les tavernes ne ferment jamais.

Une autre particularité de Danmorga est son zoo, qui fait la fierté de la Guilde des Animaliers. Le zoo possède de nombreuse variété d'animaux dont certain peuvent être très dangereux. La Guilde des Animaliers recense toutes les espèces animales de Leak et paie à prix d'or la découverte d'espèce rare, ce qui ne manque pas d'attirer de nombreux chasseurs de bête.
Depuis l'incident de 1621 ou un basilisk changea en pierre 26 visiteurs du zoo, la Guilde des Animaliers doit soumettre un rapport détaillé au Conseil Marchand pour chaque espèce qu'elle veut placer dans son zoo.

Ankar

Située sur la cote sud de la Presqu'île, Ankar est le comptoir privilégié des marchands voulant faire commence par la Mer des Larmes.
C'est également à Ankar que se trouve l'un des plus grands chantiers navals de Leak, la Guilde des Armateurs tient d'ailleurs les quartiers les plus importants de la ville.

Gepini

Depuis longtemps l'Ordre du Glaive et de la Balance souhaitait avoir un point d'attache dans la Presqu'île de Danmorga et le Conseil Marchand lui donna le contrôle des terres de Gepini tenant ainsi l'ordre loin de la capitale.
Avec le temps, la Lumière se désintéressa vite de la Presqu'île, les marchands ayant tout fait pour les tenir à l'écart des décisions importantes. Les instances religieuses de Gepini sont totalement corrompues par les Guildes Marchandes et celles ci ferment les yeux sur les pratiques extrémistes de l'ordre. Les chasses aux sorcières sont courantes et les villages vivent dans la crainte de la Lumière.
Cette situation n'a pas échappée aux instances de Tyrel, mais l'influence des Guildes Marchandes est considérable et l'ordre ne peut se permettre un conflit avec elles.

La Côte du Sel

La Côte du Sel borde les rivages nord de la Presqu'île. Comme son nom l'indique, elle est célèbre pour ses eaux salées à tel point qu'elle fait le

bonheur de la Guilde des Marchands de Sel depuis des millénaires car la côte est le seul endroit au monde ou l'on peut trouver du Sel.
Ses eaux sont une vraie plaie pour les navires, qui finissent souvent enlisés dans le sel, formant ainsi une défense naturelle contre une invasion maritime du Lycros. Pour éviter cela, la Guilde des Canotiers guide les bateaux jusqu'à bon port.

Opale

Opale est le joyau de la Presqu'île, elle possède une architecture originale et raffinée. Moins vulgaire que Danmorga, elle est le lieu de rencontre idéal pour les Marchands voulant faire commerce entre eux, loin du tumulte de la capitale. En cela la ville possède beaucoup d'hôtel particulier, souvent financé par plusieurs Guildes.

La plupart des Guildes importantes d'Opale font le commerce d'objet d'art ou précieux aussi, pour assurer leurs sécurités, elles n'emploient qu'une seule Compagnie Mercenaire. Cet accord leurs permet d'éviter les problèmes rencontrer par les milices de Danmorga et surtout de pouvoir s'offrir l'une des meilleures compagnies sur le marché.

Les Dunes Blanches

Les Dunes Blanches est une région située sur le rivage sud. Le paysage, le climat et les plages magnifiques ont fait de cet endroit le lieu de résidence secondaire et de retraite de nombreux nobles et bourgeois de Leak. Les Dunes sont souvent gardées par des Compagnies Mercenaires se prévenants ainsi de toutes les actions de piraterie en provenance de Mezzara.

La Porte de l'Ouest

La Porte de l'Ouest garde la frontière de la Presqu'île de Danmorga, elle fait face à la Porte de l'Est situé dans les Marches de Borengard. Elle est le lieu de passage obligé pour toutes les personnes désirant se rendre dans la Presqu'île.
Elle fut le théâtre de la plus grande bataille de l'histoire de Danmorga. Durant la Guerre Élémentaire, les Compagnies Mercenaires livrèrent un combat acharné contre une marée d'orc. Beaucoup de Compagnies furent détruite mais aucun orc ne mit le pied dans la Presqu'île.

Depuis ce jour, la garde de la Porte de l'Ouest est attribuée à la meilleure Compagnie Mercenaire. C'est un honneur et un prestige que toutes les compagnies convoitent.
Au pied de la Porte de l'Ouest se dresse la Tour de Charmos, un gigantesque édifice dans lequel stationne la compagnie qui garde la frontière. L'on dit que du sommet de cette tour l'on peut voir la Mer Intérieure et la Mer des Larmes en même temps.

BLASON

Le symbole de la Presqu'île de Danmorga est un Aigle tenant une épée surmontée d'une balance portant du sel dans ses coupes. L'aigle représente le symbole qu'arborait Tyrel à l'époque ou il etait capitaine et rappel à tous l'origine des Compagnies Mercenaires. La balance symbolise bien évidement le commerce.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Alexio Cavadore, Haut Marchand

Le Haut Marchand actuel est Alexio Vacadore, poste qu'il occupe depuis 5ans maintenant. C'est un homme très intelligent et complètement dénué de sens moral. Il ne doit son ascension qu'a de nombreuses magouilles et pot de vin. Son parcours est taché de sang, celui de ses adversaires.

Issus de la Guilde des Marchands de Sel, il a sut gravir les échelons éliminant un à un tous ses rivaux. Aujourd'hui il dirige de main de maître un Conseil Marchand corrompu et ambitieux.

Dorotea Senjak dit « La Dame »

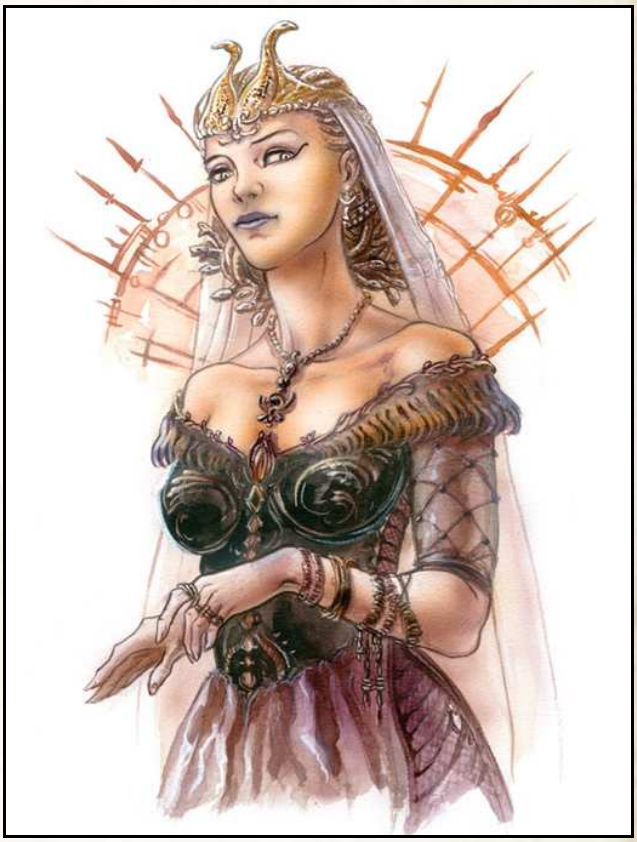
Dorotea Senjak, surnommé La Dame par ses hommes, est actuellement la patronne de la Compagnie Noire, la plus prestigieuse Compagnie Mercenaire actuellement en poste à la Porte de l'Ouest.

Personne ne connaît vraiment la Dame, on ne lui connaît aucune affiliation avec une Guilde Marchande. Sa fortune personnelle lui a suffit à se payer les services de la Compagnie Noire ce qui fait d'elle l'une des personnalités les plus puissantes de la Presqu'île.

Suivant certaine rumeur, la Dame serait une très puissante magicienne expatriée d'Ahmerian.

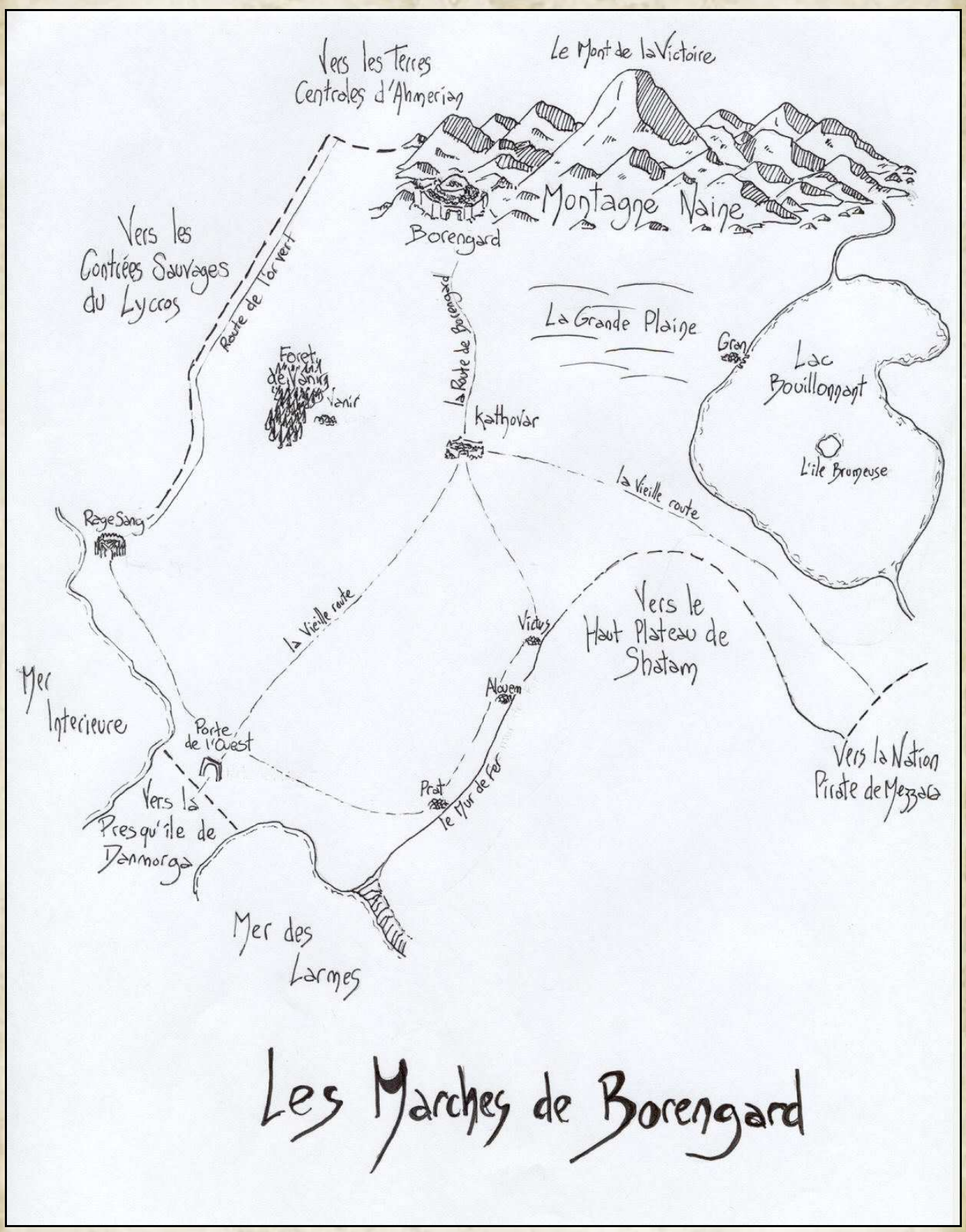
Assaj Siness, Ambassadrice Méduse

Assaj est la fille d'une grande capitaine méduse. Le navire de sa mère sombra alors qu'elle n'avait que 5 ans, elle survécut et s'échoua sur une plage de Danmorgan. Elle fut recueillit par une famille de marin puis vendu à la Guilde des Courtisans.
Les méduses sont exceptionnellement rares au sein de la guilde et Assaj etait dotée d'une grande beauté. Elle fit le bonheur de nombreux amant et la fortune de sa guilde.



Actuellement, Assaj sert d'ambassadrice auprès des marchandes méduses. Les tarifs de ses services sont astronomiques, mais la qualité de ses prestations est irréprochable. Beaucoup de marchants font désormais commerce avec les méduses grâce à la diplomatie d'Assaj.

Les Marches de Borengard


Vers les Terres Centrales d'Ahmerian
Le Mont de la Victoire
Montagne Naine
Borengard
Vers les Contrées Sauvages du Lycros
Route de l'or vert
La Grande Plaine
Gron
Lac Bouillonnant
L'île Brumeuse
Forêt de Vanir
Vanir
la Route de Borengard
Kathovar
la Vieille route
Rage Sang
la Vieille route
Victus
Vers le Haut Plateau de Shatam
Alouem
Mer Intérieure
Porte de l'Ouest
Vers la Nation Pirate de Mezzaro
Prat
le Mur de fer
Vers la Presqu'île de Danmorga
Mer des Larmes
Les Marches de Borengard

Les Marches de Borengard

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Les Marches de Borengard se situent au sud de Leak, elles forment un carrefour entre la Presqu'île de Danmorga, les Contrées Sauvages du Lycros, la Vallée du Timon, la Nation Pirate de Mezzara, le Haut Plateau du Shatam et les Terres Centrale d'Anmerian. La frontière des Marches est délimitée par les Montagnes Naines au nord, la Route de l'or vert à l'ouest et le Lac Bouillonnant à l'est.
Hormis le pied des montagnes, la majeure partie des terres sont basses et sans relief.
Le climat est tempéré une bonne partie de l'année.

Démographie

Les habitants des Marches de Borengard sont les Borengards et les Borengardes. Ils habitent généralement dans les grandes villes. C'est une région très florissante en perpétuelle évolution qui attire beaucoup de monde.
Comme son nom l'indique, les Montagnes Naines est le domaine du peuple nain. Avec le temps, les nains se sont mélangés aux hommes. Borengard, la capitale, comporte autant de nain que d'humain.
Les Marches de Borengard comptent environs 20 millions d'habitants.

Langues

Les Borengards parlent le *Borentir*, plus connu sous le nom de Langue des Forges. C'est une langue très ancienne, un mélange de Khazad et de Leakien et date de l'époque de l'age d'or alors que les nains etaient les maîtres des Marches. Désireux de garder secret leur Khazad, ils en créèrent une version plus simplifié pour l'apprendre aux hommes.

Avec le temps, la Langue des Forges c'est petit à petit rapproché du Leakien standard. Ceci étant, une personne parlant la Langue des Forges peut se faire comprendre par quelqu'un parlant le Khazad ou le Leakien.

Les nains parlent le Khazad. Les sonorités du Khazad ne ressemblent pas au langage humain, ni à la langue mélodieuse des elfes : elles sont comparées au roulement du tonnerre. Tous les nains ont des voix très profondes et résonantes, et une tendance à parler plus fort que nécessaire. Ils la parlent rarement en compagnie d'autres races et ne leur enseignent jamais. Pour s'adresser aux hommes, ils parlent en *Borentir*.
Le Khazad à une forme écrite, les Runes. Les runes furent inventées pour graver le Khazad dans la pierre, et sont donc faites de lignes pouvant être facilement taillées avec un burin.

Quelques mots en Khazad

Khazad	Traduction	Khazad	Traduction
Agrul	Sculpture sur pierre. Rides sur le visage d'un très vieux nain.	***Kadrin***	Col de montagne.
Angaz	Travail du métal.	***Karak***	Durable.
Ankor	Domaine ou royaume.	***Karaz***	Nain.
Az	Hache de guerre.	***Kazad***	Langage, expression.
Azul	Métal en général ; fiable ; un nain robuste.	***Khaz***	Un hall souterrain.
Boga	Une bougie qui s'éteint, plongeant un tunnel dans l'obscurité.	***Khrum***	Tambour de guerre.
Bryn	De l'or qui brille sous l'éclat du soleil ; tout ce qui brille.	***Kron***	Livre, archive, histoire.
Boren	Une Forge.	**Ragnar**	Dieu
Drakk	Dragon.	**Rag**	Roi ou Seigneur
Dun	Montagne	***Rhun***	Rune, mot, pouvoir.
Duraz	Pierre ou bloc de pierre.	***Rinn***	Une femme naine, épouse d'un roi.
Elsi	Elfes.	***Skruff***	Une barbe clairsemée ; une insulte effroyable.
Gard	Grand, immense.	***Throng***	Armée ; grande assemblée de nains
Gnoll-engrom	Respect dû à un nain ayant une barbe longue.	***Thor***	Cité, ville ; rassemblement de personne
Grim	Sévère, inflexible.	***Tromm***	Barbe ; respect dû à l'âge ou à l'expérience.
Grobir	Gobelours	***Umgi***	Homme.
Grobkul	L'art de traquer les gobelours dans les cavernes.	***Ufdi***	Un nain qui aime se bichonner la barbe; un nain auquel on ne peut se fier pour se battre.
Grobkaz	Acte maléfique, actions dignes de gobelours.	***Wanaz***	Un nain à la barbe mal entretenue ; insulte.
Grom	Bière.	***Wutroth***	Bois d'un vieux chêne des montagnes.
Grong	Enclume.	***Zharr***	Le feu.
Grund	Marteau.	***Zhuf***	Cascade ou torrent rapide.
Grung	Une mine.	**Zhufis**	Méduses.

L'HERITAGE DES NAINS

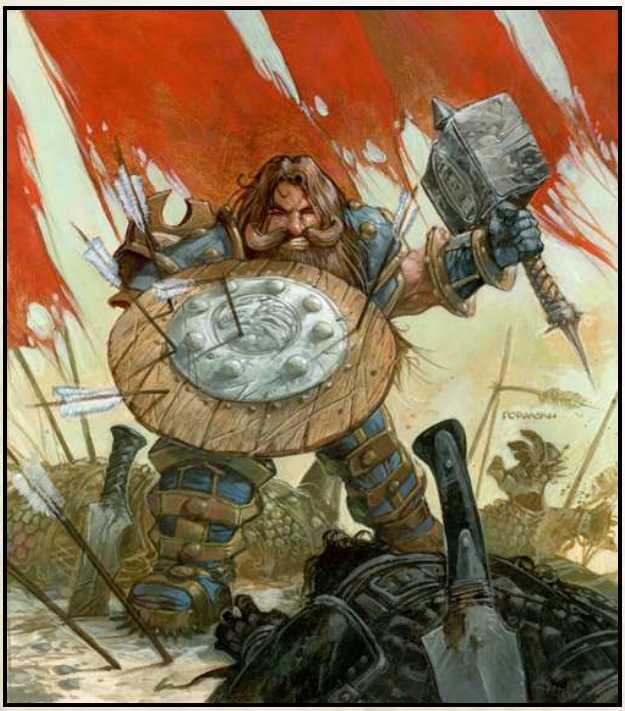
L'Age d'Or

Les Marches de Borengard etaient jadis le royaume des nains. Bien avant le réveil des hommes, les fils de Ragnar ont bâtit de nombreuses cités au bord de la montagne, toutes reliées entre elles par un réseau de galerie souterraine. Ces villes etaient des merveilles d'architectures faite d'or, de bronze et de pierres sculptées. Des murs hauts de plusieurs dizaines de mètres servaient de défense et de nombreuses tours gardaient l'entrée des cols. Les gigantesques cités forteresses naines etaient à l'abri des attaques et pouvaient, grâce à leurs galeries, soutenir un siége durant des années. Seul un fou oserait attaquer pareille fortification.

A l'abri dans leurs cités de pierre, les nains pouvaient s'adonner à leur art sans se soucier des problèmes des autres races. C'est durant l'Age d'Or que les plus grandes merveilles artisanal et architecturale naine furent créées. Il existe encore aujourd'hui des légendes qui racontent que les nains pouvaient modeler la pierre comme de la boue et que même l'objet le plus rudimentaire etaient serti d'or et de pierres précieuses.

La Guerre Élémentaire

Durant la guerre Élémentaire, les nains restèrent enfermés dans leurs forteresses. Ils pensaient pouvoir survivre au chaos qui ravageait alors le continent tout entier. Une effroyable marée d'orc attaqua les montagnes mais aucune des forteresses ne tomba entre leurs mains. Les murs des invincibles citadelles prirent la couleur rouge du sang des orcs. La légendaire colère des fils d'Ashragorn se heurta à l'implacable ténacité des nains.



Lorsque les dieux eux même se mêlèrent au combat, de violentes secousses sismiques ébranlèrent les murs des fortifications et la montagne se mit à cracher du feu. Des torrents de lave coulèrent le long des cols pour se déverser dans les rues des villes et en l'espace d'une nuit toutes les puissantes cités naines furent détruites.

Après la guerre, les nains commencèrent à rebâtir leur royaume en commença par Grande-Forge ou *Borengard* en Kazhad. La cité n'etait pas encore fini lorsque l'Empire de Tyrel déclara la guerre aux nains. L'Empereur mena l'assaut contre les fortifications inachevées de Borengard et tua le Roi Grimlir de ses propres mains. Affaiblit et sans aucuns murs pour les protéger, les nains s'enfermèrent dans l'obscurité de la montagne pour échapper aux courroux des hommes, laissant derrière eux les vestiges de leur gloire passé.

LES MAITRES DES FORGES

La cité des Forges

Durant le règne de Tyrel, les hommes des Marches achevèrent la construction de Borengard en s'appuya sur les fondations que les nains avaient déjà commencé. La montagne etait dangereuse et ses principales mines n'avaient pas survécut au tremblement de terre de la Guerre Élémentaire et s'étaient effondrées.

Les hommes trouvèrent un important filon de fer, jamais exploité par les nains, le long des Falaises de Fer au sud. Grâce à cela les nombreuses forges purent recommencer à cracher du feu et la cité devint le centre de production de toutes les Marches. Très vite, la réputation des forges de Borengard se propagea dans tout le continent. Les hommes avaient reprit le travail des nains et de nombreuses nations passèrent commande auprès des forgerons des Marches. Aujourd'hui encore, les plus belles pièces et les meilleures armes sont forgées à Borengard.

A de nombreuse reprise, la Guilde des Armuriers de Danmorga se proposa de racheter les forges, pour contrer cela les artisans de l'époque créèrent le Conseil des Forges.

Les forges sont dirigées par un groupe d'artisan, que l'on appel Clan. Les clans sont composés l'ensemble de la famille des artisans, si bien que faire partie d'un clan ne signifie pas forcement que l'on est forgeront. Suivant l'importance de la forge, ces familles peuvent être plus ou moins nombreuses. Les clans sont très nombreux, aussi pour pouvoir survire économiquement, ils se concentrent généralement sur un domaine de forge en particulier, essayant par la même de devenir la référence en la matière. C'est cet esprit d'excellence qui permet à Borengard de jouir de sa réputation. Ainsi chaque clan possède sa spécialité, il n'est donc pas rare de voir des échoppes qui ne vendent que des marteaux de guerre ou que des casques par exemple.

Le Conseil des Forges

Le Conseil des Forges fut créé pour répondre à la puissance de la Guilde des Armuriers de Danmorga. A une époque, la Guilde mit tout en œuvre pour

racheter les nombreuses forges de Borengard. Pour protéger leurs intérêts et leurs marchés, les forgerons décidèrent de former un conseil marchant sur le modèle de celui de Danmorga. Grâce à cela, ils purent protéger leurs investissements tout en continuant de marchander avec des acheteurs du monde entier.
Pour répondre au Conseil des Forges, la Guilde des Armuriers cassa le prix des armes, pensant ainsi récupérer une grande partie de la clientèle du conseil. Malheureusement, les armes produites étaient de qualité inférieure et ne tenaient pas la comparaison face à celle issu des forges de Borengard. Cela entraîna l'effet inverse et la Guilde connut l'une de ses périodes les plus sombres.
Le conseil est formé par un représentant de tous clans de Borengard. Tous les 2 ans, les différents clans élisent le maître qui va les représenter au conseil. La plupart du temps, l'élection est le théâtre de nombreux concours durant lesquels les différents maîtres apportent une pièce de maître créée par leurs soins. Le conseil élit à son tour le gouverneur des Marches de Borengard qui prend le titre honorifique de *Borenrag* ou « maître des forges ».

LA CITE SOUS LA MONTAGNE

Dun Thoradin

Après avoir quitté les Marches pour échapper à la folie des hommes, les nains vécurent durant prés de 2 siècles sous la montagne. C'est là, dans l'obscurité des tunnels, qu'ils construisirent leur nouvelle cité *Dun Thoradin* ou « cité sous la montagne ».

Dun Thoradin est une ville unique en son genre, entièrement taillée dans le roc. Sa voûte de pierre est soutenue par des colonnes titanesques ornées de runes narrant les légendes d'autrefois. Les halls sont gardés par des statues immobiles à la mine sévère et vénérable. Sur les parois est gravé l'histoire du peuple nain, certain murs comportent des fresques héroïques longue de plusieurs kilomètres.
Au centre de la cité ce trouve le temple du dieu Ragnar, qui est aussi la demeure du roi Rockmill. Ce sanctuaire est une merveille d'architecture, le dôme central est constellé de diamants qui reconstituent la voûte céleste et en son sein se dresse une immense statue du Dieu Cornu en or.

Les Gobelours

Les nains creusèrent la montagne dans l'espoir de trouver des filons. La roche etaient ancienne et riche, pour leur plus grand bonheur. Durant prés d'un siècle, les nains puisèrent dans la montagne les ressources nécessaires à leur survit et à la construction de leur empire sous-terrain.
La richesse de la montagne attira également un peuple qui fut chassé des Terres Centrales d'Ahmerian, les gobelours. Lorsque les premiers tunnels nains racontèrent ceux des gobelours, l'acier parla. Et cet acier parle encore aujourd'hui. Les gobelours sont les ennemis jurés des nains. Nombre d'entre eux sont mort, victime d'embuscade ou de sabotage et les mineurs ont appris à se servir de leurs pioches pour se battre.
Les gobelours sont très nombreux mais, heureusement, mal organisés. Les nains patrouillent régulièrement dans les tunnels les plus avancés pour se prévenir d'une attaque massive et sont souvent amené à condamner des boyaux pour éviter qu'ils ne se déversent en nombre dans des zones plus importantes.

Cette guerre fait rage sous la montagne depuis maintenant 600 ans et aucun des deux camps n'as jamais vraiment prit le dessus. Quelque fois, le Roi Rockmill lève une armée pour aller nettoyer un secteur de la présence des gobelours, mais les tunnels ainsi reconquit ne reste jamais bien longtemps entre leurs mains.

LA MENACE DU LYCROS

Les raids de la Horde

A de nombreuse reprise, les Marches de Borengard subit des raids en provenance de la Horde du Lycros. Ces attaques visent plus particulièrement les caravanes marchandes qui circulent le long de la route de l'or vert à la frontière ouest. Quelque fois, des assauts plus massif on poussés les orcs à s'enfoncer plus profondément dans les Marches, pillant et rasant de nombreux villages. Pour y mettre un terme, le Conseil Marchand demanda l'aide du Glaive et de la Balance. L'empereur, qui avait besoins de l'acier de Borengard pour ses armées, fit construire une ligne de krak le long de la frontière ouest et dépêcha une division de l'ordre de la Lumière.

De nombreux orc furent massacrés par les serviteurs de la lumière et les Marches pouvaient jouir d'une paix toute relative. Après avoir subit de nombreux échec, la horde finie par renoncer à envahir les Marches de Borengard pour se contenter d'effectuer des raids éclairs sur les marchants un peu trop imprudent.

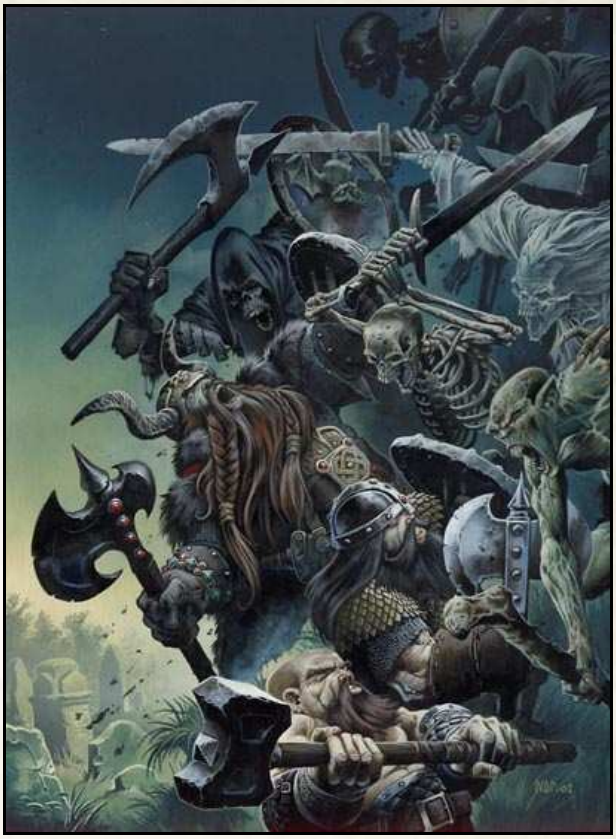
La Guerre des Héros

Au crépuscule de la Guerre des Héros, Orgrim Doomhammer lança la plus grande armée d'orc jamais levée à l'assaut de Borengard. La ligne de krak fut incapable de stopper l'avance de l'avatar d'Ashragorn et une marée verte se déversa dans les Marches, massacrant tout sur leur passage, pour finir aux portes de la capitale. La ville subit de nouveau un siège. Les forces de la reine maudite Ankhsunamun avaient rejoint celles de Doomhammer et les murs de la cité commençaient à s'écrouler. Alors que les assaillants avaient mit un pied à l'intérieur de Borengard, l'armée de Dun Thoradin sorti de la montagne, prenant les forces de Doomhammer et d'Ankhsunamun de flanc.

Profitant de l'assaut des nains, un groupe de courageux héros se fraya un chemin à travers les lignes de morts vivants pour faire face à la reine des morts et lui infliger une sévère défaite, sans la force magique qui les poussaient à se battre, les morts vivants tombèrent en poussière.

Dans la cité, l'avancée des peaux vertes fut stoppée par Müll Ragefist, l'avatar de Krumrull, qui affronta seul des centaines d'orc au pied du *Kadrindol*, le pont principal qui mène au col de la montagne. Ce n'est que plusieurs heures plus tard, une fois que les femmes et les enfants furent mit à l'abri, que les premiers renforts arrivèrent. Ils trouvèrent Müll assit au sommet d'une montagne de cadavre, ses yeux etaient ouvert mais son corps sans vie semblait adresser une dernière prière au dieu des bataille. Aucun orc n'etait passé, Müll avait payé de sa vie celle des habitants de Borengard. Une statue le représentant se dresse désormais à l'entrée du *Kadrindol*, rappelant ainsi à tous le sacrifice de l'avatar pour Borengard.

Face à la défaite, Orgrim sonna la retraite. Dans leur fuite, les orcs prirent possession des kraks détruits de l'Ordre de la Lumière pour en faire des places fortifiés aux mains de la Horde. Bien qu'ayant subit une lourde défaite, les forces orcs se rassemble au Lycros et sont prêtes à se lancer à tout moment dans une nouvelle attaque contre les Marches.



LIEUX NOTABLES

Khatovar

La cité de Khatovar a été bâtit au pied de la montagne par les hommes durant l'Age d'Or, elle etait le point de passage pour atteindre les montagnes et Borengard. C'est à Khatovar que Tyrel rassembla ses forces pour combattre les armées des dieux élémentaires, c'est également là que sont née les Compagnies Mercenaires de Danmorga. La ville se trouve à la croisée des chemins. C'est un lieu de rencontre pour les voyageurs et les marchants qui traverse les Marches.

Avec le temps, Khatovar à été fortifié et possède de grandes murailles et de nombreuses tours de gardes. Elles furent détruites durant la Guerre des Héros mais reconstruite depuis.

Les Montagnes Naines

Les Montagnes naines forment la frontière naturelle nord des Marches, autrefois de nombreuses cités furent battit sur ses versants, aujourd'hui seul Borengard se dresse à l'ouest. Il est possible de traverser la montagne en empruntant l'un de ses cols, depuis quelques années, les nains s'emploient

à en sécuriser l'accès. Le plus célèbre d'entre eux est le *Kadrin-duraz* ou « col de pierre » qui part de Borengard pour se terminer devant une gigantesque porte de bronze encastrée dans la montagne. C'est la porte qui mène au royaume souterrain des nains. De part et d'autre se dresse une statue représentant des rois de jadis. Les fils de Ragnar l'appellent *Khazdun* ou « hall de la montagne ». Elle est gardée par les *Karakdun* ou « Gardiens de la montagne » les meilleurs guerriers, recrutés uniquement parmi les nains les plus anciens et les plus méritants.

Suivant la légende il existerait, quelque part dans les Montagnes Naines, la source à l'origine de tout les lacs, les fleuves et les rivières de Leak. L'eau de cette source serait d'une pureté absolue et aurait des capacités magiques.

Le Mont de la Victoire

Le pic le plus haut des Montagnes Naines et celui du Mont de la Victoire. A son sommet se trouve la prison de pierre ou fut enfermé l'âme des quatre dieux élémentaires. La prison etait un colossale menhir sculpté par les nains et couvert de puissante rune de protection. A la fin de son règne, Tyrel et les avatars renégats brisèrent la prison pour libérer les dieux, ouvrant ainsi un passage vers le plan divin afin d'y trouver Lynn et le libérer à son tour. Depuis ce jour, le sommet du Mont de la Victoire est ravagé par une formidable tempête magique qui empêche quiconque d'y effectuer une ascension.

Le Lac Bouillonnant

Le Lac Bouillonnant forme la frontière avec la Vallée du Timon. Le fond du lac comporte de nombreux volcan encore en activité et les irruptions sous-marine sont fréquentes. Les bardes chantent des histoires racontant comment la déesse Searis a détourné le cours d'un fleuve pour former ce lac et ainsi apaiser la colère de la terre.
Le centre du lac est constamment envahit par une fumée étrange et épaisse, les bateaux qui naviguent sur ses eaux rebroussent chemin dés qu'ils aperçoivent les brumes. Certaine légende raconte que des marins trop audacieux pour s'avancer parmi les brumes auraient entendu le chant merveilleux d'une jeune femme dans le lointain.

La Porte de l'Est

La Porte de l'Est garde la frontière entre les Marches de Borengard et la Presqu'île de Danmorga et fait face à sa sœur jumelle, la Porte de l'Ouest. La garde de la porte etait jadis attribué à une garnison de soldat de Khatovar mais depuis l'invasion ork durant la Guerre des Héros, la porte à été détruite. Malgré de nombreuses tentatives pour la reprendre, les forces de Borengard se sont toujours heurtées à une forte résistance ork.
Aujourd'hui, plus personne ne garde la frontière et des maraudeurs ork sillonnent les plaines à la recherche de caravanes marchandes à piller.

BLASON

Le symbole de Borengard est un sanglier de fer surmontant deux épées croisées. Le sanglier est le symbole de Borengard et représente les phacochères sauvages que l'on peut trouver sur les versants de la montagne. Les épées symbolisent le fruit de la forge et rappel à tous le prix qu'il faut payer lorsque l'on s'attaque aux Marches.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Burlock Goldhammer, le Maître des Forges

Burllock Goldhammer est issu du Clan Goldhammer, célèbre à travers tout le continent pour la qualité de ses marteaux de guerre. Il est devenu le chef des forges de son clan à l'age de 17 ans, ce qui est très jeune pour un humain, et occupe le poste de grand Maître des Forges depuis 27 ans.

Burlock est un excellent artisan mais également un habile négociant. Depuis sa nomination à la tête du conseil, les forges de Borengard ont connu un élan économique sans précédant. Après de nombreuses années de diplomatie, il a lié une alliance avec le peuple nain de Dun Thoradin et à ouvert une voie commerciale avec la cité sous la montagne. C'est en parti grâce à cette alliance que l'armée du roi Rockmill vint défendre les murs de Borengard lors le la Guerre des Héros.

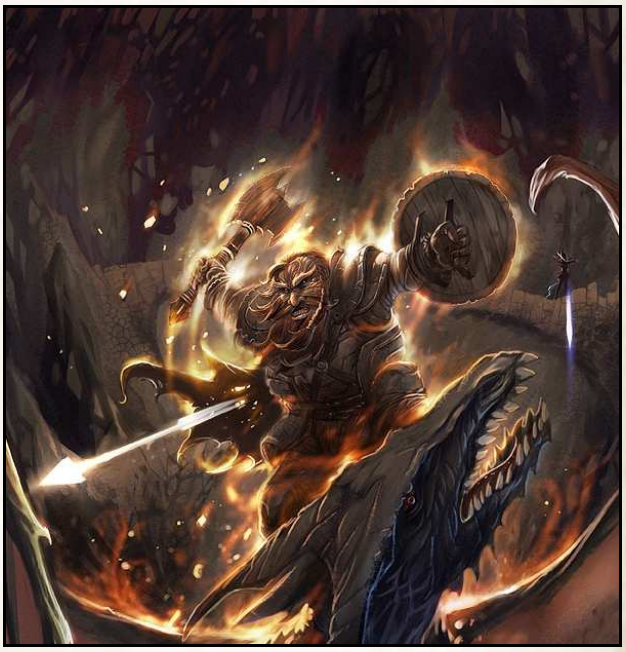
Rockmill, Roi de Dun Thoradin

Le roi Rockmill est un immortel, avatar du dieu Ragnar sur terre. Il gouverne le peuple nain depuis plus de 1500 ans. Son apparence animale n'as plus rien à voir avec celle d'un nain et se rapproche plus de celle de son dieu. Le roi Rockmill est l'être le plus vieux du monde. Il est né il y a fort longtemps, à une époque ou les dieux vivaient parmi les mortels. Il à traversé tous les âges du temps, et comme la pierre il se souvient de chaque instant de sa vie. Les nains voient en lui une sorte de demi-dieu, un être issu d'une époque lointaine et merveilleuse.
Rockmill est le premier avatar de Ragnar. Lorsque le peuple nain trouva refuge sous la montagne, il se fit le porte parole du Dieu Cornu et le gardien des anciennes traditions. Sa dévotion le poussa à toujours garder vivace la foi envers son créateur. C'est pour cette raison qu'il fut élu pour succéder au Roi Grimlir.

Il combattit aux cotés des 3 autres avatars lors de la première quête et fut défait par l'empereur Tyrel au pied de la Prison de Pierre. Par la suite il retourna sous la montagne gouverner son peuple. Ce n'est que des années plus tard qu'il rencontra Myael, la jeune avatar de Ragnar, il décela la marque du Dieu Cornu en elle et lui permit d'accomplir la chose qu'il n'avait pas réussit à faire, réveiller les dieux. Rockmill dirige son peuple avec sagesse et prudence, il n'as jamais pardonné aux hommes leurs crimes durant la Guerre Élémentaire et n'autorise l'accès à son royaume qu'aux personnes les plus méritantes et les plus dignes de confiance.

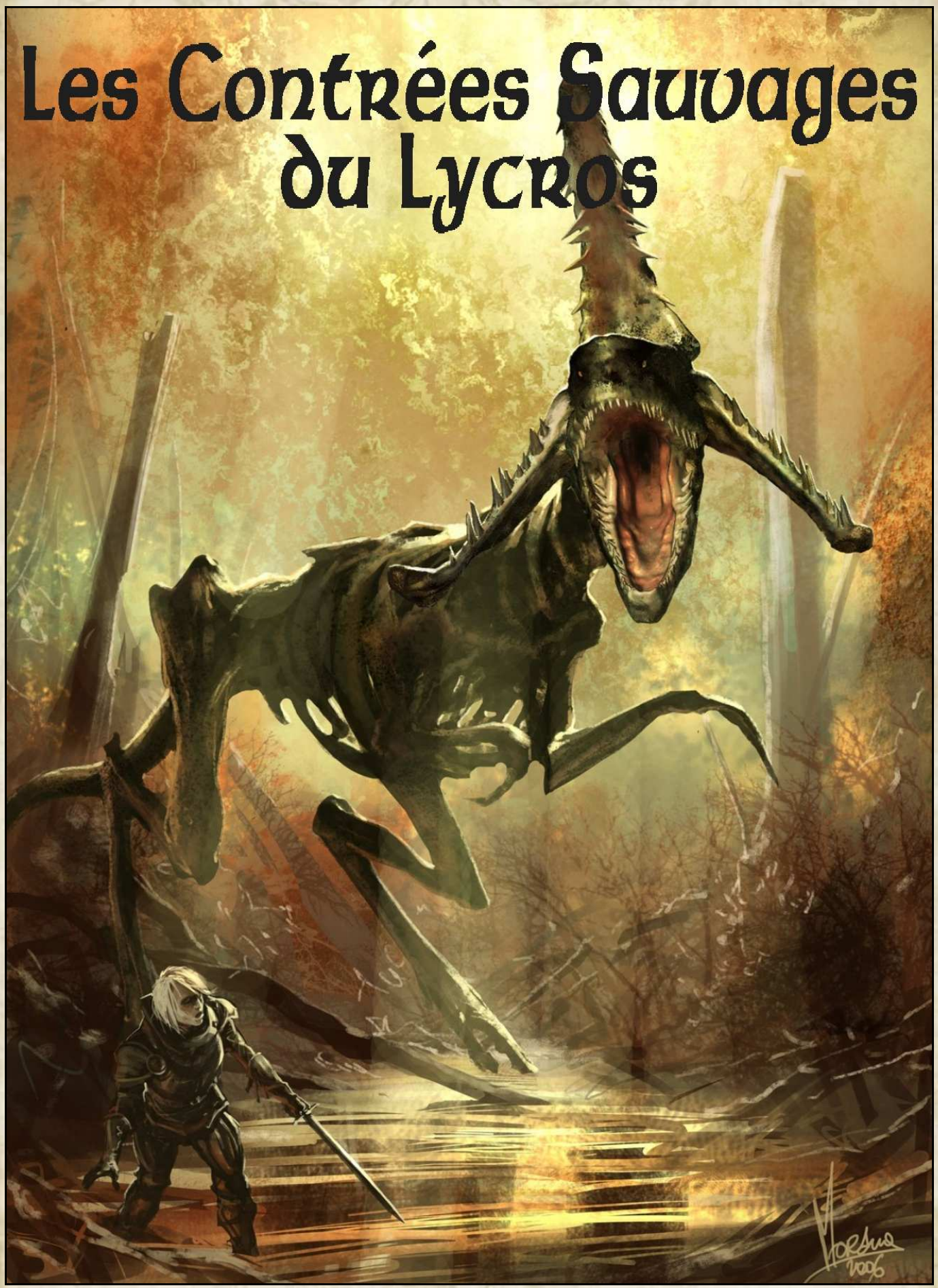
Kormirr Ironfist, le Gardien des Portes

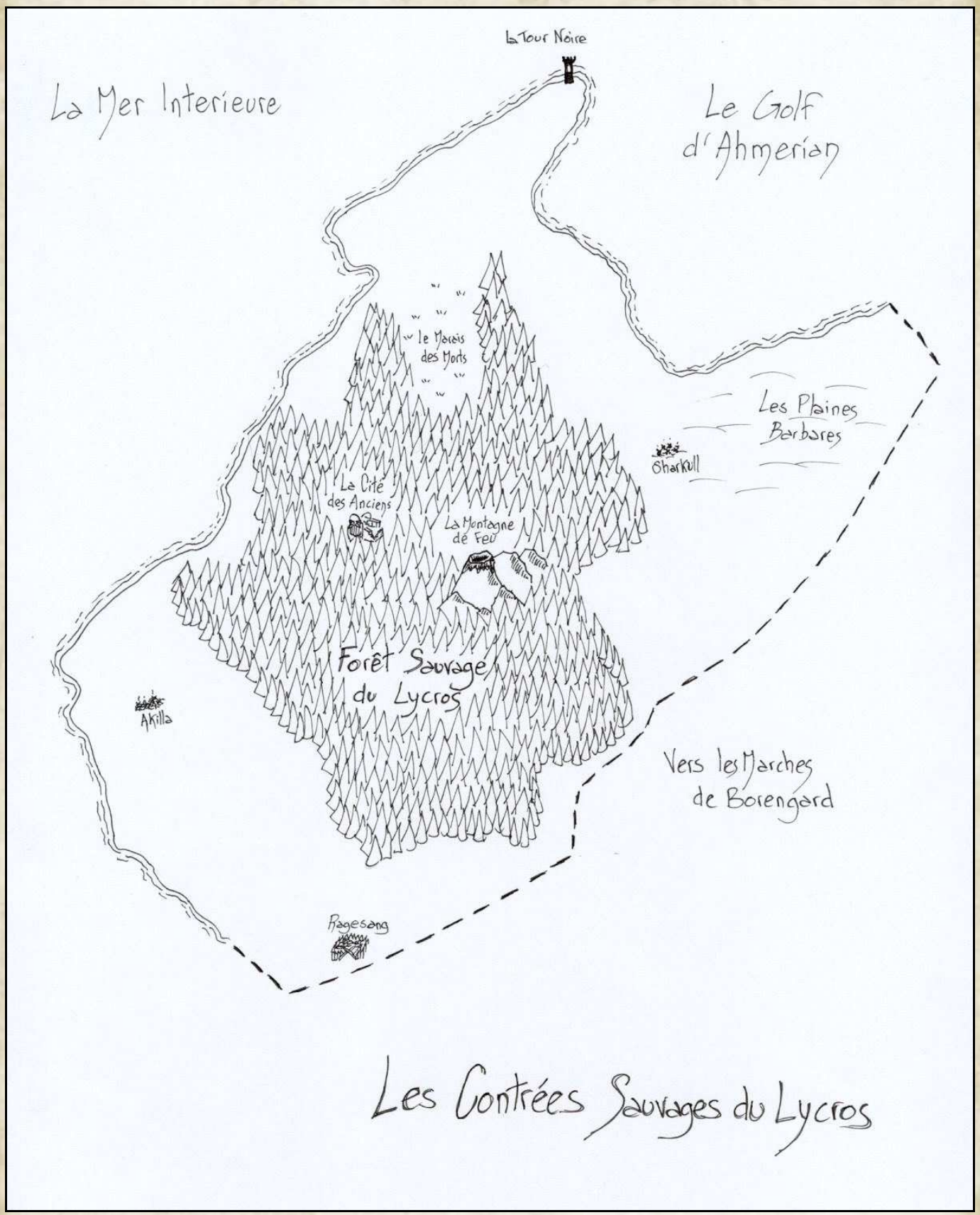
Kormirr est le Capitaine des *Karakdun*, on le surnomme également le Gardien des Portes son rôle est de garder *Khazdun*, la porte qui mène au royaume souterrain des nains. Ce titre est plus que symbolique car n'importe quel nain, qu'il soit soldat ou simple mineur, donnerait sa vie pour protéger la grande porte de bronze.



Kormirr gagna son titre après avoir affronté et tué *Drakyr Rag*, un puissant dragon qui terrorisait les montagnes depuis plus de 500 ans. Drakyr etait l'un des dragons qui ravagea les montagnes naines lors de la Guerre Élémentaire. Une fois le conflit terminé, il s'endormit dans l'une des nombreuses cavernes que compte la montagne. Lorsque Tyrel et les avatars renégats brisèrent la prison des dieux au sommet du mont de la victoire, cela sortit Drakyr de son sommeil millénaire.
Le dragon se mit à terroriser la montagne, brûlant de nombreuses caravanes et massacrant plusieurs expéditions lancées contre lui. Grimgur, le père de Kormirr mourut dans l'une de ces expéditions. Faisant vœux de vengeance, il traqua le dragon durant plusieurs mois pour enfin découvrir sa tanière. Après un combat titanesque, la hache vindicative de Kormirr vint à bout du puissant dragon.

Les Contrées Sauvages du Lycros




La Tour Noire
La Mer Interieure
Le Golf d'Ahmerian
le Marais des Morts
Les Plaines Barbares
Sharkull
La Cité des Anciens
La Montagne de Feu
Forêt Sauvage du Lycros
Akilla
Vers les Marches de Borengard
Ragesang
Les Contrées Sauvages du Lycros

Les Contrees Sauvages du Lycros

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Le Lycros se trouve au sud ouest de Leak, il a une frontière commune avec les Marches de Borengard à l'est et sa côte borde la Mer Intérieure. La quasi totalité des terres du Lycros sont couvertes par une grande jungle luxuriante et sauvage. C'est à cette jungle que le Lycros doit son nom de Contrées Sauvages.
Au nord prés de la côte se trouve le Marais des Morts, un lieu dangereux et inhospitalier, né sur le lieu d'un ancien champ de bataille. La plupart des terres qui entourent le Lycros sont faites de basses herbes et sont propices à l'élevage.
Le climat est tempéré prés de la côte et peu devenir étouffant au cœur de la jungle. Durant les premiers mois d'été a lieu la saison des pluies, il peut tomber en quelques jours ce que d'autre pays enregistre en un an.

Démographie

Les Contrées Sauvages du Lycros est la patrie du peuple orc. Seule cette race semble être en mesure de vivre et de prospérer dans ces terres hostiles. Les orcs se sont réfugiés au Lycros pour éviter d'être exterminés par l'Empire de Tyrel. Les premières années furent catastrophiques, la maladie, les bêtes sauvages et la malnutrition eurent raison de prés de 90% de la race. Mais les orcs ont suent s'adapter pour éviter l'extermination.
Les orcs sont repartie en plusieurs clans disséminés un peu partout dans le Lycros. Chaque tribu est sous la responsabilité d'un chef qui doit organiser la chasse et la guerre lorsque cela est nécessaire.

Langues

Les orcs parlent une langue sans nom que les Leakien nomment tout simplement *l'Orc* ou *Langue Barbare*. C'est une langue à base de grognement et d'hurlement qui est surtout faite pour faire passer une émotion ou un ordre plus qu'un message classique bien construit. La Langue Barbare est souvent accompagnée de geste et de mimique faciale pour accentuer le message. Elle à pour origine l'Ignian, le langage employé par les créatures des royaumes du feu. Bien que certain mot orc soient des dérivés de l'Ignian, il est impossible pour un orc de comprendre une créature du feu et vise versa.
Il existe deux formes de la Langue Barbare, celle employée par les orcs en général et celle employée par les sorciers et les sages. Les sorciers utilisent une forme bien plus complexe de la Langue Barbare. Elle n'est pas différente de la langue classique mais emploi des tournures et des expressions qui ne sont généralement pas utiles aux orcs.
La Langue Barbare n'as pas de forme écrite.

Quelques mots et expressions orc

Orc	Traduction	Usage et Contexte
Aka'Magosh	Béni par les dieux	Ce dit d'une personne particulièrement chanceuse.
Bin mog g'thazag cha !	Je protége tes arrières !	Allégeance entre deux guerriers qui veulent combattre côte à côte. Serment très sérieux.
Dabu !	J'obéis !	Soumission.
Gol'Kosh !	Par ma hache !	Expression fréquemment utilisée pour manifester la surprise.
Grommash	Cœur de Géant	Titre donné à Müll Ragefist ancien avatar de Krumrull mort en défendant Borengard.
Kagh !	Cours !	En langage courant cela ressemblerais à l'action de fuir, mais il n'existe pas de mot orc pour un tel comportement.
Lok-Tar !	Victoire !	Cri de victoire à la fin d'une bataille, Prononcé en dehors d'un champ de bataille cela équivaut à une salutation.
Lok-Tar Ogar !	La victoire ou la mort !	Cri de défi.
Lok'tra	A la victoire !	Cri de guerre, généralement hurlé lors d'une charge.
Lok'vadnod	Chant de l'honneur	Chanson chantée en l'honneur d'un guerrier valeureux mort au combat.
Swobu	A vos ordres !	Guerrier recevant un ordre militaire.
Throm-Ka	Bon appétit	Expression couramment utilisée avant de se mettre à table.
Trk'hsk Ashra	Dans le sang et feu	Mourir au combat.
Zug-zug	Okay !	Affirmation.
Zorm ! Ashra ! Torn !	Foudre ! Feu ! Tempête !	Mots fréquemment employés par les sorciers orcs lors de leurs Incantations.

TERRE D'EXILE

Les Fils d'Ashragorn

C'est durant la Guerre Élémentaire, que les orcs connurent leurs premières heures de gloires. Naturellement battit pour la guerre, les marées vertes déferlaient sur les jeunes races telles l'incarnation de la mort. Alors que les elfes etaient de merveilleux artisans, les nains de solides bâtisseurs et les méduses de grandes sorcières, la guerre etait pour les orcs un moyen de montrer à tous ce pour quoi ils ont été créés. Leurs victoires etaient écrasantes, violentes et sans appel.

La puissance des armées orcs, soutenue par la magie destructrices du feu, amenèrent les nains, les elfes et les hommes à s'allier pour contrer l'avancée des fils d'Ashragorn. Cette union leur permis de reprendre le dessus sur les orcs et de leurs infliger leurs premières défaites.

Une fois les dieux emprisonnés, Tyrel retourna ses armées contre les peaux vertes et se lança dans une terrible campagne de pacification. La fureur des hommes fut terrible. Sans le soutien de leur dieu, les orcs etaient traqués et exterminés sans pitié par des soldats avides de revanche. Sans aucun endroit pour se réfugier, les fils d'Ashragorn se regroupèrent dans l'espoir de livrer une ultime bataille mais leurs bravoures et leurs combativités avaient sombrées en même temps qu'Ashragorn. La fière race de guerrier qu'ils etaient fut sur le point de s'éteindre. Aussi, pour fuir le courroux des hommes, ils durent se réfugier dans l'endroit le plus dangereux du monde : le Lycros.

Le Lycros

La jungle du Lycros etait peuplée de bêtes préhistoriques datant de bien avant l'Age d'Or. Ces animaux régnaient en maître absolu sur ces contrées sauvages et encore vierge de toute civilisation. Les premières années furent terribles pour les orcs, ils passèrent du statut de chasseur à celui de proie, des tribus entières furent exterminées par l'attaque d'une seule de ces créatures, les plantes carnivores dévoraient les orcs les plus imprudents et la maladie emportait les plus faibles. Les orcs trouvèrent refuge dans des grottes où ils vécurent de longues années en se nourrissant de champignon et de mousse.

Ils mirent beaucoup de temps à s'adapter au danger du Lycros et il fallut encore des dizaines d'années avant que les premiers d'entre eux ne sortent de leurs grottes. Au début, seule les males les plus forts osaient partir affronter les dangers de la jungle. Ils apprirent les rudiments de la chasse et de la traque. Les bêtes etaient féroces et énormes mais la mort de l'une d'entre elle suffisait à nourrir une tribu pendant plusieurs semaines. Leur système immunitaire se renforça et bientôt plus aucun orc ne mourut de maladie. Les orcs apprirent également à survivre dans la jungle, à reconnaître les plantes et les plantes comestibles, à éviter les terres mouvantes et les zones dangereuses.

La Chasse

Avec les années, les orcs réussirent à dompter la jungle. Seul les bêtes les plus grandes et les plus fortes etaient à l'abri des chasseurs orc. Des villages furent construits dans les zones les plus clairsemées et le peuple orc apprit à vivre en communauté.

Chaque village était sous la direction d'un chef, bien souvent le meilleur chasseur de la tribu. Le rôle du chef etait d'assurer la prospérité de la tribu mais également d'organiser la chasse. Les orcs avaient toujours en eux la flamme d'Ashragorn, l'envie de se battre, le goût de la guerre. Aussi, faute d'adversaire à combattre, les orcs prouvaient leurs valeurs en chassant des bêtes de plus en plus dangereuses.

L'art de la chasse est apprit dés l'age de 5ans. Les jeunes orcs suivent l'entraînement d'un chasseur trop vieux pour participer à la traque des grosses bêtes, ces mentors sont appelés Grunk'Tor ou *Ceux qui appellent les bêtes.* Un Grunk'Tor prend en générale deux à quatre apprentis et les forment jusqu'à l'age de 15 ans. Les fortes têtes et les incapables sont immédiatement écartés. C'est un grand déshonneur que d'être rejeté par son mentor car cela signifie que l'orc n'est pas disposé pour la chasse et qu'il devra se rabattre sur des taches communautaires plus ingrates.

Le Grunk'Tor apprend à ses disciples l'art de la chasse : le pistage, la traque, la reconnaissance, la pose de piége, le maniement de la lance et de la hache. Il leur apprend également à connaître les bêtes, leurs modes de vie, leurs forces et leurs faiblesses. Lorsque que l'un de ses apprentis est prêt à recevoir ses propres armes, le mentor annonce alors à la tribu que son disciple va passer le test du Baloru Karmoth ou *Première chasse*.

Le jeune orc part seul traquer un gourag sauvage. Au terme de sa chasse il devra revenir avec les défenses de la bête ou ne pas revenir du tout. Environ un orc sur deux ne revient pas de sa première chasse. En réussissant le Baloru Karmoth, l'orc gagne le titre de chasseur et peut désormais participer aux chasses de la tribu.

La chasse n'est pas seulement un acte de survie, c'est également le moyen de prouver aux autres sa supériorité. Un chasseur cherchera toujours à chasser des proies de plus en plus dangereuses et de plus en plus grandes. Les trophées de chasses on bien plus de valeur que l'or, ils déterminent la valeur d'un chasseur, sa position au sein de la tribu.

LA NAISSANCE DE LA HORDE

Ogrim Grum Dum

Ogrim etaient le chef de la tribu des Grum Dum ou *Casseur de Crâne*. C'etait un chasseur accompli et redoutable. Selon la légende, lors de son Baloru Karmoth, il partit chasser le gourag et revint avec le crâne fendu de trois vélociraptors. Il ne fallut pas longtemps pour qu'Ogrim prenne la tête de son clan.

Durant sa 25em années, une terrible bête s'etait installée dans la région. Ce tyrannosaure etait responsable de la perte de nombreux bons chasseurs, aussi Ogrim rassembla tous ces orcs pour aller tuer le monstre. Au terme d'une traque de 3 jours, les chasseurs avaient coincés la bête et s'apprêtaient à lui porter l'estocade. La lance d'Ogrim fendit l'air et creva l'œil de la créature. Fou furieux, le tyrannosaure se libera des cordes qui le retenait prisonnier et se jeta les chasseurs. Seul Ogrim survécut au massacre.

Après 3 jours, il retourna au village pour y découvrir l'horreur. Le tyrannosaure avait trouvé la tribu des Grum Dum et personne ne fut épargné. Ogrim poussa un rugissement de haine et jura de retrouver et de tuer la bête que tout le monde nommait Hung Gar, *Terreur noire*.

Il traqua le tyrannosaure durant prés de 2 ans, son sillage n'etait que mort et destruction. De nombreuses tribus s'allièrent pour faire tomber *Terreur noire*, mais à chaque fois plusieurs dizaines de valeureux chasseurs mourraient et à chaque fois Ogrim observait et apprenait. Il trouva finalement le point faible de la bête : son équilibre.

Il se mit en quête d'un terrain propice à sa chasse et le trouva à Zurr Ashra, *la Montagne de Feu*, un ancien volcan encore en activité. Ogrim *attira Terreur noire* au sommet de la montagne et le défia. Après plusieurs minutes de combat dans la chaleur de la fournaise de Zurr Ashra et grâce au terrain accidenté, Ogrim réussit à faire baisser la garde du monstre et lui creva son deuxième œil. Hung Gar chancela et tomba dans l'immense brasier mais dans sa chute il emporta le chasseur avec lui.

Ogrim se réveilla sur un rocher, au milieu l'un lac de lave. Devant ses yeux engourdit se trouvait un immense brasier. *Terreur noire* surgit de l'océan de feu pour porter une ultime attaque au chasseur. Face à l'horreur, Ogrim trébucha et chercha une arme pour se défendre. Il recula jusqu'au brasier et sa main plongea dans le feu dans l'espoir d'y trouver une torche. Il y trouva bien plus qu'une arme.

Ogrim sortit du feu un immense marteau de feu et d'acier et *Terreur noire* s'effondra. Le jeune chasseur poussa un terrible cri de victoire. Il venait de tuer la bête, il venait de lier son destin.

Le Chef des Clans

Ogrim abandonna le nom de Grum Dum pour prendre celui de Doomhammer. Il etait devenu l'avatar d'Ashragorn et son destin etait en marche.

Ogrim ressembla les clans, il défit leurs chefs et les tua tous. En l'espace de 30 ans, le jeune chasseur de la tribu des Grum Dum etait devenu le chef des plus grands clans orcs du Lycros et prit le titre de Seigneur de Guerre. Ogrim avait pour ambition de faire sortir son peuple de la jungle et d'envahir le monde des hommes, de redonner au peuple orc sa gloire passée. Partout où il allait, il ravivait la flamme combative dans le cœur des guerriers orcs, sa voix etait celle d'Ashragorn le destructeur et bientôt il fut à la tête d'une armée forte de millier d'orcs avides de massacre et de guerre. Il nomma son armée la Horde.

Tyrel savait que les orcs se réveilleraient un jour ou l'autre et que la menace du Lycros ne serait jamais entièrement exterminée. Il fit construire une ligne de krak le long de la frontière des Marches de Borengard. C'est cette ligne qui subit le premier assaut de la nouvelle Horde.

La marée orcs, menée par Doomhammer, s'écrasa sur les kraks avec une violence inouïe. Les guerriers orcs se battaient avec une rage démentielle et sanguinaire. Les rapports de bataille etaient sans appel, les hommes ne pouvaient pas tenir face à la puissance des orcs. Tyrel prit les choses en main et mena personnellement la contre offensive. Les orcs etaient de redoutable guerrier mais ils etaient également très désorganisés. L'Empereur joua sur cette faiblesse et leur mena une guerre d'usure.

Tyrel savait que Doomhammer etait l'avatar d'Ashragorn, il savait également que sa mort signifierait également celle de la Horde. Tyrel mena son armée pour affronter Ogrim. Leur combat fut rapide et violent, Tyrel terrassa l'orc. Mais le Seigneur de Guerre n'etait pas mort. Il fut ramené au Lycros par ses guerriers et la Horde d'éparpilla.

La Réunification

La blessure infligée par Tyrel ne cicatrisa pas. Ogrim perdit son contrôle sur la Horde et le *Feu d'Ashragorn*, son marteau, l'abandonna pour aller entre les mains de Krumrull, le nouvel avatar du dieu du feu. Ce qui resta des orcs se fit la guerre. Les différents chefs de guerres de Doomhammer

voulaient tous prendre sa place à la tête de la Horde. Le Lycros etait déchiré par une effroyable guerre civile. Doomhammer mit longtemps à retrouver ses forces et aujourd'hui encore la blessure de Tyrel le fait horriblement souffrir. Après l'échec de Krumrull, le marteau lui revient. Il etait temps pour lui de reconstruire la Horde. Ogrim écrasa les chefs de guerre rebelles et reprit en main la Horde. L'avatar savait que s'il voulait un jour défier l'empire de Tyrel, il devait rassembler toutes les tribus orcs. Son armée ravagea le Lycros. Tous les clans qui refusaient son autorité etait immédiatement réduit en esclavage ou offert en sacrifice au Dieu du Feu. En l'espace de 500ans Ogrim réussit à soumettre la plupart des clans orcs du Lycros et à se préparer la grande guerre annoncée par son dieu.

LA GUERRE DES HEROS

Müll Ragefist

La tribu de Müll avait refusée de se soumettre à Ogrim Doomhammer et fut exterminée par le Seigneur de la Horde. Depuis ce jour Müll nourrissait une haine sans borne envers l'avatar d'Ashragorn et se fit le chef des derniers orcs libres du Lycros. Il mena une lutte désespérée contre la Horde.
Müll avait rencontré Krumrull de son vivant et prônait ses valeurs guerrières et morales. Il accusa Doomhammer de mener le peuple orc à la destruction et aux chaos. Plus le temps passait et plus ses sympathisants etaient nombreux. Les survivants des tribus massacrées par le Seigneur de la Horde venaient petit à petit grossir ses rangs. Bien que son armée etait loin de pouvoir rivaliser avec la puissante machine de destruction que représentait la Horde, les orcs libre sapaient le moral des troupes de Doomhammer en les harcelants et en coupant leurs lignes de ravitaillement durant la Guerre des Héros.
Bien qu'inférieur en nombre, les guerriers de Müll possédaient une sorte de rage intérieure sacrée. Cette rage leur etait insufflée par la présence charismatique de leur chef. Quelque chose en eux les forçaient à se battre jusqu'à la mort avec force et à ne croire qu'en la valeur de l'acier et de l'honneur. Cette force etait celle de Krumrull, et Müll devint son avatar.

L'Invasion des Marches

A l'aube de la Guerre des Héros, les forces de Doomhammer envahirent les Marches de Borengard. Les kraks, habitués depuis des années à ne subir quelques assauts bénins, furent littéralement balayés par la puissance de la Horde. Les peaux vertes s'enfoncèrent dans les Marches et moins de deux semaines après l'ouverture des hostilités la Horde faisait le siége de Khatovar. La cité tomba très vite mais Ogrim fit l'erreur de ne pas consolider ses arrières et se mit en route vers son objectif principal : Borengard.
Profitant de l'erreur de Doomhammer, Müll Ragefist coupa les lignes arrière de la Horde. Sans ravitaillement, Ogrim devait faire tomber Borengard avant l'arrivée des renforts nains de Dun Thoradin, une guerre longue aurait raison de sa Horde. Les murs de la cité etaient hauts et solides et sans l'intervention de la Reine des Morts, la Horde n'aurait jamais put les abattre.

L'Arrivée de la Reine des Morts

Ankhsunamun arriva à la tête de son armée de mort vivant et offrit son aide à Ogrim car, tout comme lui, elle désirait rentrer dans la cité et récupérer l'Etoile du Soir (voir Shatam). La Reine des Morts utilisa sa magie pour réduire les murs de Borengard en poussière de sable. La Horde profita de la brèche pour rentrer dans la cité et détruire les dernières défenses. C'est alors que les bannières de Dun Thoradin firent leur apparition, les nains etaient venu aider les défenseurs de Borengard.
Les forces d'Ankhsunamun encaissèrent la charge des nains et couvrait l'arrière de la Horde. Pendant ce temps, les forces de Doomhammer devaient absolument se rendre maître du Kadrindol, le pont principal de la ville, et ainsi couper toute possibilité de fuite vers la montagne. Lorsque les premiers orcs arrivèrent devant le Kadrindol, l'un des leurs se dressa devant eux : Müll Ragefist

La Dernière Rage

Müll affronta seul une centaine d'orc. Sa grande hache décrivait des cercles de mort et le nombre de cadavre à ses pieds croissait de minutes en minutes. Son cri de guerre résonnait à travers toute la cité, l'Avatar de Krumrull défiait tous ses adversaires. Quiconque essayait de passer le pont, le payait de sa vie. Personne n'etait en mesure de se mesurer à lui, les orcs tombait par dizaine. Müll etait l'incarnation de la guerre, sa rage n'avait pas d'égal. La Horde envoya tout ce qu'elle avait en réserve mais rien ne pouvait calmer la rage de Müll et la soif de sa hache.
Müll tenu le pont durant plusieurs heures et permit aux habitants de Borengard de trouver refuge dans la montagne. Lorsque les premiers renforts arrivèrent, ils trouvèrent Müll assit au sommet d'une montagne de cadavre, ses yeux etaient ouvert mais son corps sans vie semblait adresser une dernière prière au dieu des batailles. Aucun orc n'etait passé, Müll avait payé de sa vie la survie de celle des habitants de Borengard. Une statue le représentant se dresse désormais à l'entrée du Kadrindol, rappelant ainsi à tous le sacrifice de l'avatar pour Borengard.
Après ce combat, Müll reçut le titre de Grommash, C*œur de Géant*. Le Lok'vadnod qui fut chanté en son honneur et l'un des plus célèbres et ses combats resteront à jamais gravés dans la mémoire des orcs.

L'Occupation

Suite à sa défaite à Borengard, la Horde c'est repliée sur la frontière du Lycros et prit possession des kraks ravagés. La cité de Garande, proche de la frontière fut également pillée et conquise. Elle fut renommée Ragesang en l'honneur des guerriers tombés durant la Guerre des Héros. Sans chef, les orcs libres se sont réfugiés dans la jungle dans l'espoir d'échapper au courroux de Doomhammer.

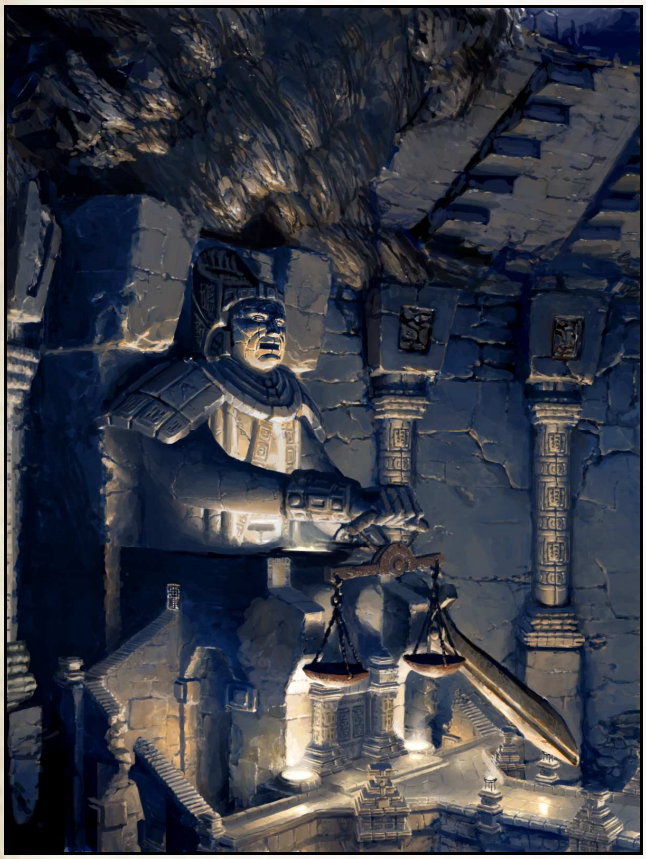
LIEUX NOTABLES

Ragesang

Ragesang est une ancienne cité Borengard prise par la Horde lors de la Guerre des Héros. Connut sous le nom de Garande, les orcs la rebaptisèrent Ragesang en l'honneur de leurs nombreux guerriers morts à la guerre. La cité est protégée par une grande palissade de bois hérissée de pointes. Elle accueille en permanence une garnison de chevaucheur de gourag prête à intervenir rapidement le long de la Route de l'Or Vert.
Ragesang est une cité franche, où les non orcs sont autorisés. Certains marchants, plus téméraire que les autres, font commerce avec la Horde à Ragesang.

La Cité des Anciens

Au cœur de la jungle se trouve l'antique Cité des Anciens. Ces vieilles pierres sont tout ce qui reste de l'ancienne colonie naine qui quitta Dun Thoradin durant l'Age d'Or.



Il y longtemps de cela, le frère du roi nain, quitta les Montagne pour fonder son propre royaume. Il guida son clan vers l'ouest pour y construire la cité de Karak Thor, ou *Cité des Anciens,* à l'image de la majestueuse Dun Thoradin. Mais la ville ne résista pas à la Guerre Élémentaire et la cité s'effondra sur elle même. Les rares survivants furent prisonniers de leurs salles souterraines.
Aujourd'hui la Cité des Anciens est entièrement recouverte par la jungle. Des lianes rampent le long des anciennes colonnes naines et des créatures dorment à l'ombre de ses murs effondrés.

La Tour Noire

Cette tour fut construite par les hommes pour contrôler l'entrée du golf d'Ahmerian. La Tour Noire est en fait une forteresse maritime. Après la Guerre Élémentaire, les orcs ont pris possession des lieux.
Avec l'avènement de la Horde, Doomhammer a ordonné la création de chantiers de construction navale aux abords de la forteresse. Bien que les orcs disposent désormais d'une petite flotte de guerre, celle ci n'est pas assez grande pour inquiéter la Marine Impériale où la Flotte Méduse.
La flotte orc patrouille principalement le long de la côte du Lycros. Quelques capitaines, plus intrépides que les autres, prennent la haute mer pour se livrer à des actes de piraterie sur les navires de commerce Danmorgais.

Le Marais des Morts

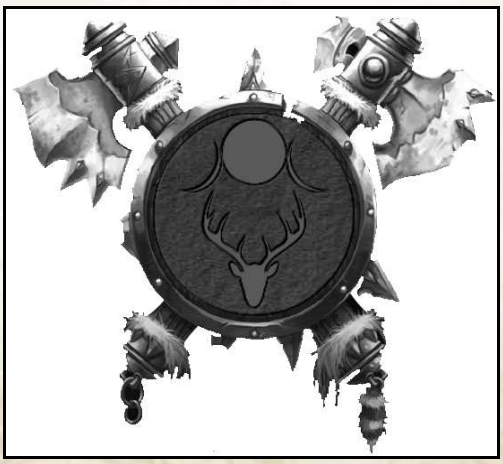
Le Marais des Morts est un endroit évité comme la peste, même par les orcs les plus intrépides. C'est un ancien champ de bataille et l'on dit que les esprits des morts n'y trouvent pas le repos et se battent encore et encore.
Durant la Guerre Élémentaire une armée de Méduse et d'Humain s'affrontèrent sur ces terres. La bataille fut si effroyable qu'Ashragorn refusa d'accueillir les guerriers morts dans son royaume.

La Montagne de Feu

La Montagne de Feu, ou Zurr Ashra en langage barbare, et le nom que porte le plus grand volcan de la chaîne de montagne qui traverse la jungle. Le volcan est toujours en activité et l'on dit que dans ses entrailles se trouve la porte vers le royaume d'Ashragorn.
C'est un lieu sacré pour les prêtres d'Ashragorn qui y sacrifient de nombreux esclaves et prisonniers en l'honneur de leur dieu.

BLASON

Les Contrées Sauvages du Lycros n'ont pas vraiment de blason officiel. Les Leakiens associent ces terres au mois du Cerf et donc l'animal est largement représenté dans l'iconographie du Lycros.
Les orcs de la Horde arborent sur leur bouclier et leur drapeau un œil de flamme, le symbole d'Ashragorn.



PERSONNALITES IMPORTANTES

Ogrim Doomhammer, Seigneur de la Horde

Avatar d'Ashragorn et chef incontesté de la Horde depuis bientôt plus de 500 ans, Ogrim Doomhammer est un orc immense de plus de deux mètres de haut à la peau sombre et au regard de braise. Il doit son nom au *Feu d'Ashragorn*, le grand marteau noir qu'il brandit lorsqu'il se bat. L'annonce de son nom suffit généralement à faire fuir les soldats les moins entraînés.

Ogrim est un leader née, sous son commandement la Horde a mis à genoux les forces de Tyrel. Il garde toujours la cicatrice de la blessure que lui a infligée l'avatar de la lumière, elle ne guérira jamais. Cette marque symbolise sa renaissance et sa force.
Il a unifié les plus grands clans orcs sous une même bannière, celle de l'œil de feu d'Ashragorn, celle de la Horde.

Grum Deadeye, Chef des Œil d'Ashragorn

Grum est le capitaine des Œil d'Ashragorn, les troupes d'élites de la Horde. C'est également le lieutenant le plus fidèle de Doomhammer.
Durant la Guerre des Héros, son clan, les Deadeyes, a remporté de nombreuses victoires. Lui et ses hommes ont détruit les premières lignes de kraks et ravagés la cité de Khatovar. Il à tué à lui seul plus d'ennemis que n'importe quel autres orcs dans cette guerre.
Grum est un orc violent, téméraire et sans aucune pitié. Pour lui, un ennemi est un ennemi, quelque soit son age, son sexe ou sa profession. Son passage dans les Marches de Borengard a profondément marqué les esprits et beaucoup de personnes désirent voir sa tête au bout d'une pique.

Il est actuellement responsable de la cité de Ragesang, qu'il contrôle d'une main ferme et autoritaire. Il dirige également les raids contre les positions humaines à Borengard.

Orgal Deathcoil, le prêtre noir

Orgal est le grand prêtre d'Ashragorn de la Horde. C'est le conseillé de Doomhammer et ses paroles sont celles du Dieu des Morts. Sa magie est très puissante et incontestable. Il organise les sacrifices et les rituels de sang et de feu en l'honneur de son Dieu.

C'est un orc au tempérament colérique avide de massacre et de pouvoir. C'est lui le véritable maître de la Horde, il utilise son influence sur Ogrim Doomhammer pour le manipuler et arriver à ses fins.

Lorna Redfist, la Maître Lame

Lorna est une guerrière redoutable qui donnerait sa vie sans hésiter pour le Seigneur de la Horde. Elle etait encore une enfant lorsqu'elle rencontra pour la première fois Doomhammer et en tomba amoureuse. Lorsque son clan, les Redfist, refusa de reconnaître l'autorité d'Ogrim, elle assassinat ses parents et guida la Horde jusqu'à sa tribu.
Lorna grandit en apprenant le métier des armes auprès des plus grands maîtres orc. Sa dextérité et sa maîtrise des lames etaient sans pareil. Ses techniques et ses ruses de combat surprenaient ses adversaires les plus vaniteux, pour la plus grande satisfaction de ses mentors. Mais Lorna n'avait que faire des félicitations de ses maîtres, seule la reconnaissance de Doomhammer avait une quelconque valeur à ses yeux.

Lorna est une guerrière accomplie, elle a battu tous les plus grands maîtres d'armes orc. Doomhammer a fait d'elle sa Hur Kitar ou *Maître Lame*, le titre le plus grand qu'un guerrier puisse recevoir.

Oboro, la druidesse

Oboro est venu au monde avec une difformité, sa peau etait bleu, ses cheveux rouges et elle ne possédait que trois doigts à chaque main. Ses parents l'abandonnèrent dans la jungle, car ils qui voulaient se débarrasser de ce monstre. Elle fut recueillit par un druide de la tribu des Stonesharp qui l'éleva comme sa propre fille et à la mort celui ci Oboro prit en main les traditions druidiques du clan.
Les Stonesharp etait en désaccord avec la Horde et furent attaqués par les orcs de Doomhammer. Avec les survivants du massacre, elle parvint à rejoindre les forces des orcs libres de Müll Ragefist ou elle devint la conseillère spirituelle durant de longues années.
A la mort de l'Avatar de Krumrull, Oboro prit la tête du reste de son armée pour les guider à travers les endroits les plus dangereux de jungle et ainsi échapper aux courroux de la Horde. La chaman possède une affinité avec les créature du Lycros et même les bêtes les plus belliqueuses n'osent pas lever la main sur elle.

Oboro est une grande orc à la peau bleu sombre et aux cheveux couleur de feu. C'est une druide de Ragnar. Le seigneur des bêtes lui donne des pouvoirs sur la nature et les créatures se battent pour elle. Elle déteste Doomhammer de toute son âme mais elle sait que celui qui tire les ficelles de la Horde n'est personne d'autre qu'Orgal Deathcoil. Elle fera tout ce qui est possible pour tuer le grand prêtre d'Ashragorn.

Soldiers Lives

Burning fires, burning lives on the long distant roads
Through the lost mountains endless so far away from home
Soldiers lives, soldiers dies, we fought long ago
We're all lost in the darkness so far away from home

Brothers I am calling from the valley of the Heroes
A dark march lies ahead, together we will ride
May my sword stay wet like a young girl in her prime
Like thunder from the sky, I hold the hammers high

Blood and death are waiting like a Hawk in the sky
I was born to die
Hear me while I live as I look into your eyes
I was born to live
Power and dominion are taken by the will
By divine right The soldiers lives

Crossing battles savage seas towards the mountains high
Forest plains of wilderness we're striking out tonight
Far across the distant plains of ice we're searching for the sword
When the time has come for the battle now we follow with the horde

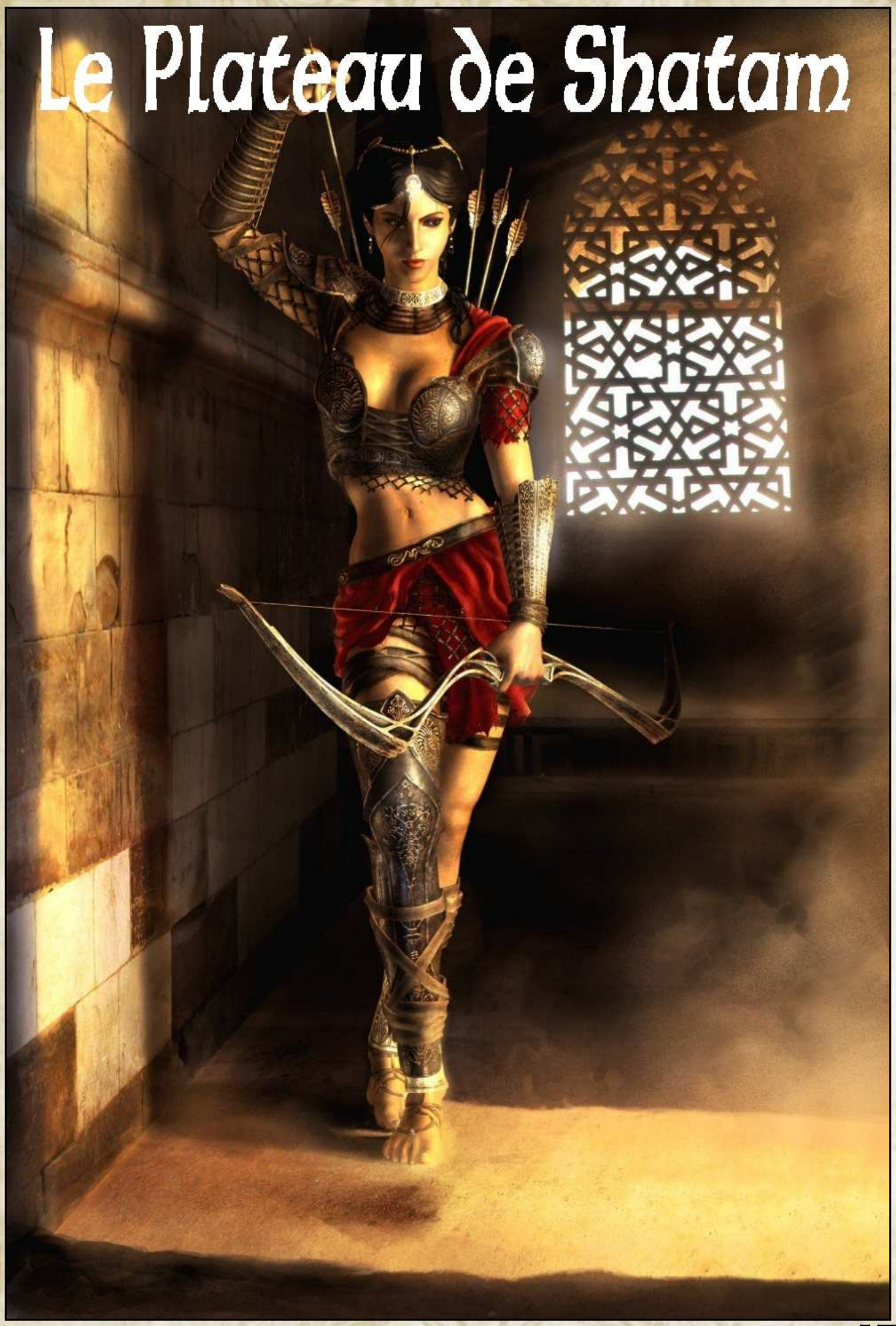
Blood and death are waiting like a Hawk in the sky
I was born to die
Hear me while I live as I look into your eyes
I was born to live
Power and dominion are taken by the will
By divine right The soldiers lives

We will ride with fire burning hot towards the night sky
In the land of long ago forever in our souls
Fly on wings of shining steel are burning so bright
In ancient lands of warriors we're riding on again

Blood and death are waiting like a Hawk in the sky
I was born to die
Hear me while I live as I look into your eyes
I was born to live
Power and dominion are taken by the will
By divine right The soldiers lives

Chant de la Compagnie du Faucon

Le Plateau de Shatam



Le Haut Plateau de Shatam

Vers les Marches de Borengard

Shatam

La Route des Sables

Désert Brûlant

Djedir

Ziggourat de Naggrond

Vers la Nation Pirate de Mezzara

Grand Désert

Oasis de Marat

La Tour qui penche

Amunaptra

Les Falaises Eternelles

La Mer des Larmes

Le Haut Plateau de Shatam

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Le Haut Plateau de Shatam se situe au sud de Leak. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un immense plateau désertique très haut en altitude. La partie Est du pays forme la frontière avec la Nation Pirate de Mezzara alors que le Nord et l'Ouest forme la frontière avec les Marches de Borengard. Au Sud, à l'Ouest et à l'Est le plateau se termine par de formidables falaises de plusieurs centaines de kilomètres de dénivelés, si bien qu'il est impossible de rentrer dans le Haut Plateau de Shatam autrement que par sa frontière nordique. Ce phénomène unique sur l'île est dut à une puissante magie mit en œuvre à l'aube des temps.
Le pays est un désert de sable aride et inhospitalier, le climat est très chaud. Les étés sont étouffants et le vent sec.

Démographie

Les habitants du Haut Plateau de Shatam sont les Shatamais et les Shatamaise. Ceux qui ne séjournent pas dans les villes vivent en petites tribus de nomade qui parcourent le Grand Désert de point d'eau en point d'eau. Ils ont la peau sombre, brûlée par le soleil et s'habillent souvent avec des vêtements amples. Les hommes portent des turbans sur la tête pour se protéger des rayons ardents du soleil.

Langues

Le peule de Shatam parle le Shatamais, plus connut sous le nom de « Langue du Désert » auprès des autres nations de Leak. Le Shatamais est une langue très ancienne. Sa prononciation, rugueuse et forte, ne ressemble à aucunes autres langues du monde si bien qu'il est très difficile de l'apprendre et encore plus d'en acquérir l'accent. De même, un Shatamais parlant le Leakien aura du mal avec certaine combinaison de lettre si bien qu'il pourra difficilement cacher sa vraie nationalité.

Le Shamatais possède une version écrite. C'est une écriture allongée et souple qui ressemble à une succession de vague et d'ondulation. Certain prétende que l'écriture ressemble aux dunes du désert balayées par le vent mais en vérité l'écriture Shatamaise prend racine dans le Sylvani, la langue des elfes. Les elfes etaient les premiers habitants de Shatam mais hormis cette similitude d'écriture il ne reste presque plus rien de l'époque où ils occupaient ces terres.

L'EXODE DES ELFES

Les Terres de Shar

Durant l'age d'or le Plateau du Shatam etait appelé les Terres de Shar ou *Shartis* en langue elfique. C'etait une région magnifique couverte de verdure et de lacs constamment balayés par la douceur du vent. Véritable pôle artistique de Leak, les Terres de Shar etaient la demeure du peuple elfe.
Les elfes avaient fait de leur pays un véritables paradis terrestre. Des espèces animale et végétale exotiques coexistaient dans les grandes plaines verdoyantes de Shar. De gigantesques lacs occupaient le centre du pays et en leur centre etaient battit de grandes cités aux flèches d'argents. Les légendes racontent que le soleil lui même arrêtait sa course au dessus de *Shartis* pour admirer ses terres luxuriantes et magiques.
Puis vint la guerre.

La Guerre Élémentaire

Durant la guerre, les elfes se joignirent aux nains dans leurs luttes contre les forces d'Ashragorn et Tiamat. Alors que la plupart des guerriers elfes etaient en train de se battre aux cotés de leurs alliés contre les orcs dans le nord, la flotte méduse vogua jusqu'au rivage de Shar et menaça d'envahir le pays par le sud. La stratégie des méduses etaient prévisible, tout d'abord elles auraient invoquées un énorme raz de marée afin engloutir toutes les terres sur plusieurs centaines de kilomètres détruisant ainsi toutes les défenses. Ensuite elles n'auraient plus qu'à débarquer sur les terres inondées pour commencer leur plan de conquête. Ce plan avait déjà été mit en œuvre et avait aboutit à l'engloutissement du royaume humain de Targos.
Pour protéger leur pays, les mages elfes utilisèrent l'un des plus puissants sortilèges jamais lancé. En combinant la force du vent et de la terre, les sorciers soulevèrent les Terres de Shars sur plusieurs kilomètres de haut, transformant ainsi la côte de Shars en une colossale falaise et empêchant toute attaque maritime.

Le Règne de Tyrel

A la fin de la guerre, les elfes regagnèrent leurs pays. Le soulèvement des terres et le changement d'altitude eurent un effet désastreux sur l'écosystème de Shar. La température monta de plus de 25 degrés, la plupart des espèces végétales ne survécurent pas à ce changement de climat. Les grands lacs s'asséchèrent et devinrent de gigantesques cratères de boue et, sans une bonne résistance du sol, les cités s'effondrèrent d'elles même. Alors que le royaume des elfes était à l'agonie, l'Empire de Tyrel lui déclara la guerre. Le Roi Noctayel prit alors la décision de quitter les terres mortes de Shar et mener son peuple vers le nord, abandonnant derrière eux les vestiges de leur gloire passée.
Une fois l'île de Leak conquise, Tyrel laissa lui aussi les Terres de Shar à l'abandon. En l'espace de 100 ans, les anciennes plaines fertiles s'étaient transformées en grands déserts de sable. Durant de longues années des pillards et des explorateurs parcoururent les espaces arides et brûlants dans l'espoir d'y trouver des vestiges de l'âge d'or. Les objets d'art elfique étaient très recherchés aussi il ne fallut pas longtemps pour qu'une ville commerçante soit construite à l'entrée du plateau. Cette ville prit le nom de Shatam.

LA NAISSANCE DE SHATAM

Shatam

La cité de Shatam fut construite par les marchants et les explorateurs les plus influents. La ville etait essentiellement un point de commerce pour les acheteurs du monde entier. Shatam etait un amas de tentes et de boutiques où les marchants régnaient en maître. Les vestiges elfiques se vendaient à prix d'or, les premières années les bénéfices engendrés par les plus grands marchants furent astronomiques. Mais avec le temps, les produits issus de l'âge d'or furent de plus en plus rares. Les marchants devaient se battre entre eux pour s'approprier l'excavation d'un site. Des groupes de criminelle se montèrent et se mirent aux services des marchants, tous les moyens étaient bons pour récupérer des objets ayant appartenus aux elfes.

Après la gloire, Shatam connut le chaos. Les rues etaient devenus de véritable coupe gorge, les tripots et les maisons closes occupaient une bonne partie de la ville. L'insécurité était présente partout. Les acheteurs étaient tués et leurs marchandises récupérées pour être ensuite revendu. Shatam sombra dans la misère et l'anarchie, jusqu'à qu'Afar al Muktar prenne le pouvoir.

L'avènement des Califes Astrologues

Afar al Muktar etait un marchant très riche et très puissant. Comprenant que les meurtres et les vols n'etaient pas propice au commerce, il invita les principaux marchants à entamer un dialogue pour sortir Shatam du chaos. Après plusieurs journées de pourparler (et après avoir fait assassiner ses principaux rivaux), Afar réussit à instaurer un accord et à mettre tous les autres marchands sous sa coupe. Shatam connut une paix toute relative.
Tyrel, alors empereur de tout Leak, vint à Shatam dans le but d'y placer un homme de confiance et d'en

finir avec l'importation d'objets elfiques. Afar rencontra l'Empereur durant de longues heures. Personne ne sait ce que les deux hommes se sont dit mais une fois l'entretien terminé, Tyrel le nomma gouverneur de Shatam.
Trois nuits après la nomination d'Afar al'Muktar, tous les marchants ayant encore un peu de pouvoir à Shatam furent assassinés ou disparurent sans laisser de trace. Afar prit le titre de Calife Astrologue et les al'Muktar règnent encore aujourd'hui sur le Haut Plateau de Shatam.

Shatam la grande

Après le départ de Tyrel, Afar al'Muktar commença la construction d'une ville digne de ce nom. Il voulait une ville à l'image des grandes cités de Leak. Des centaines de millier d'esclaves travaillèrent sans relâche jour et nuit durant des dizaines d'années. Les plus grands architectes de Leak furent invités (et grassement payés) à venir travailler pour le Calife. Le rêve d'Afar était d'avoir une ville faite de joyaux et d'or, à l'image des anciennes tours elfiques de Shar. Malheureusement pour lui, il fut emporté par la maladie sans avoir la satisfaction de voir sa cité achevée. C'est sous la supervision de son fils, Kalim al'Muktar, que la ville fut terminée.

Plus qu'une simple cité, Shatam etait un gigantesque palais aux tours colorée, entouré de grandes maisons blanches aux toits immaculés. De jardins etaient suspendus au dessus du sol, des fontaines cristallines jaillissaient à chaque coin de rue et les grandes terrasses orangées du palais surplombaient les rues en contrebas. En l'espace de cinquante ans, Shatam etait devenu une cité magnifique.

La ville prit le nom de Shatam'Ira ou Shatam la Grande. Les anciens faubourgs de Shatam s'entendirent autour de Shatam'Ira sur plusieurs kilomètres, si bien que la petite ville de Shatam devint l'une des cité les plus importantes de Leak.

L'ASTROLOGIE

Les Astrologues

Le désert de Shatam est immense. Les Shatamais le distinguent en deux parties, le Désert Brûlant au nord ouest et le Grand Désert qui couvre prés de 80% du pays. Il n'existe aucune carte précise de ces déserts, la monotonie générale, les grandes étendues vides et surtout l'absence de routes empêche tous les moyens de repérage conventionnel. Si bien que les Shatamais ont dut recourir à l'Astrologie pour pourvoir se déplacer sans risque de se perdre.
Toutes les caravanes qui traversent le désert comportent un, voir souvent, plusieurs astrologues à leurs bords. Les astrologues sont des guides très respectés pour leur art et sans leur savoir il serait impossible de se repérer dans les immensités sableuses du Plateau de Shatam. Une caravane qui perd son Astrologue est vouée à une mort certaine.

L'Astrologie

L'étude des astres est la science la plus reconnut à Shatam. Il n'existe pas d'école d'Astrologie, le savoir se transmet de génération en génération. Bien souvent, un astrologue prend un jeune apprenti et lui enseigne son art. Les candidats sont nombreux et c'est un honneur que d'être choisi par un Astrologue car un jour ce sera à lui de guider la caravane. Il n'incombe pas de tache plus importante et plus responsable que d'être l'Astrologue qu'une tribu.

L'Oracle

Tous les Astrologues sont des prêtres et des prêtresses d'Assia, l'étoile du soir. Assia est la divinité la plus représentée et la plus respectée du Plateau de Shatam. Ses disciples lisent ses messages dans les étoiles et révèlent aux hommes la volonté des dieux. Parmi tous les Astrologues, celui que l'ont nomme l'Oracle est en communion permanente avec la déesse.
L'Oracle est l'avatar d'Assia, un immortel qui prédit l'avenir et la volonté des Dieux. Elle se nomme Jetsabel et officie depuis plus de mille ans au Ziggourat de Naggrund, un ancien vertige de l'age d'or elfique perdu au cœur du Grand Désert.
Au fil des ans, le Ziggourat est devenue une véritable petite ville, au pied de cet ancien édifice se dresse des milliers de tentes et cabanes de fortunes. C'est le repère de charlatans, diseuses de bonne aventure, marchants et conteurs en tout genre, qui profitent du passage des caravanes pour se faire un peu d'or.
De nombreuses personnes font le voyage jusqu'à Naggrund pour avoir une chance de rencontrer l'Oracle et de se voir révéler sa destiné. Cela arrive rarement, mais lorsqu'une personne doit se faire dicter une parole divine elle reçoit un message qu'elle seule entend et doit se présenter devant les lourdes portes de bronze qui trône au sommet du ziggourat. L'ouverture des portes et un évènement spectaculaire pour les personnes qui ont la chance d'être présent lorsqu'il à lieu. Beaucoup de rois et de grandes personnalités font le voyage à travers le désert pour voir si les dieux ont un avenir pour eux.

LA MORT RAMPANTE

Ankhsunamun

Bien avant l'apparition des elfes sur Leak, les hommes vivaient en maître sur le continent. L'émergence des dieux élémentaires et de leurs

créations chamboula l'équilibre et fit sombrer Leak dans le chaos de la guerre. Des centaines d'années avant la guerre élémentaire qui ravagea l'île, les hommes et les elfes coexistaient dans les terres de Shar. En ce temps là, les elfes n'étaient pas aussi dominateurs qu'ils le furent avant la guerre et les deux peuples vivaient dans une harmonie toute relative.
C'est durant cette période que vécut Ankhsunamun, la reine de Shar. Durant son règne, elle rencontra le prince elfe Arkanael Thal et en tomba amoureuse. Le prince etait le fils d'une riche famille elfe, mais son cœur ne battait que pour la princesse Amelia Wishperwind, la fille de son roi. Ankhsunamun usa de toute son influence pour s'accorder les grâces de la famille Thal et força le jeune homme à lui demander sa main. Le jour de son mariage le prince ne se présenta même pas devant l'autel et s'enfuit avec sa bien aimé. Ankhsunamun demanda réparation pour cet outrage mais jamais aucun compte ne lui fut rendu car la disparition de la fille du roi inquiétait davantage les elfes que les caprices d'une reine orgueilleuse et de surcroît humaine.

Folle de rage, Ankhsunamun jura de faire payer à Arkanael et à son peuple leurs affronts. Consciente de le quart de l'armée elfe viendrait facilement à bout de la sienne, elle pactisa avec les forces divines pour acquérir des pouvoirs lui permettant d'assouvir sa soif de vengeance. Tiamat répondit à son appel et dota la reine d'une magie terrifiante.
Elle retrouva Arkanael en compagnie d'Amelia, emprisonna l'âme de la princesse dans un joyau et força le jeune elfe à la servir éternellement. La magie rongea petit à petit l'esprit d'Ankhsunamun et la reine devint de plus en plus dure envers son peuple. Elle fit bâtir un palais à la gloire d'une mystérieuse déesse serpent, Amunaptra, ce qui veut dire « le lieu ou dort le serpent » en Shatamais.

Amunaptra

Sous son règne de terreur, Ankhsunamun sacrifia un nombre invraisemblable d'elfe en l'honneur de Tiamat, car tel était le prix à payer pour le pouvoir. La déesse planifiait déjà, des centaines d'années avant, la guerre élémentaire et voulait plonger les Terres de Shar dans une guerre interne entre les humains et les elfes. La reine ordonna à ses disciples d'effectuer des raids sur les colonies elfes les plus éloignées et de capturer le plus de prisonniers possible tout en ne laissant aucune trace de leur passage. Ce fut une période horrible où les femmes et les enfants ne furent pas épargnés.

Amunaptra était devenu le siège du pouvoir de la reine, un lieu de peur et de souffrance. Dans les sombres couloirs résonnaient les cris d'agonies et de supplications des prisonniers elfes. Personne ne savait ce qui se passait réellement dans les entrailles d'Amunaptra, personne sauf Arkanael. Le jeune prince subissait le courroux d'Anksunamun et devait endurer la douleur de voir ses frères et ses sœurs mourir sous la torture.
Un jour, profitant d'un moment de distraction de l'un des gardes, Arkanael fit évader l'un des prisonniers en lui remettant un message pour son roi. L'elfe réussit à rejoindre les siens et à les informer sur les horreurs d'Amunaptra.

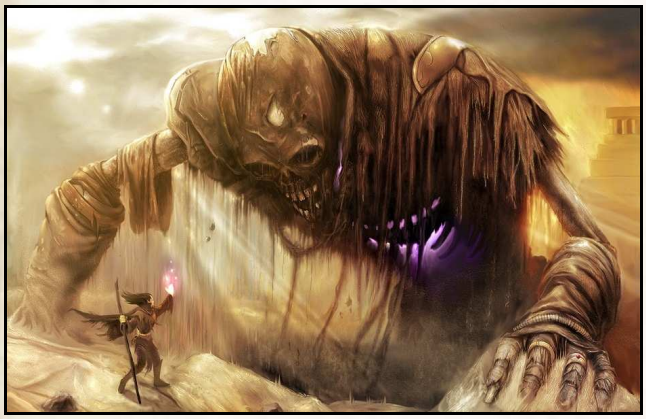
La Malédiction de Tiamat

L'armée des Elfes entra en guerre contre la reine Ankhsunamun. Il ne fallut que quelques mois pour que les troupes du roi Whisperwind n'assiègent Amunaptra. Le roi avait été informé par Arkanael du destin funeste de sa fille et ne fit pas de quartier. La magie d'Ankhsunamun dépassait largement les pouvoirs des mages elfes et la Reine causait de terrible perte dans les rangs elfiques. Arkanael profita de la situation pour s'approcher d'Ankhsunamun et lui transpercer le cœur. Usant de toute sa magie, la Reine invoqua un dernier sortilège pour bannir le jeune prince de ce monde. Sans la magie d'Ankhsunamun, les dernières fortifications tombèrent et les elfes rentrèrent dans la ville.
Dans sa mort, la reine maudit sa cité et celle ci commença a s'effondrer sur elle même, emportée par le sable. Les disciples d'Ankhsunamun prirent la fuite pour échapper au courroux vengeur des elfes. Ils se terrèrent durant des centaines d'années,

victime d'une terrible malédiction. Dans son échec, la reine maudit également son propre peuple. Cette malédiction les transforma en créature mi homme, mi serpent ; les Yuan Ti. Les rares Yuan Ti qui existent encore à l'heure actuelle, vivent cachés dans d'anciennes ruines elfiques perdues dans le désert.

La Reine des Morts

Peu avant la Guerre des Héros, Elendil Blackseed leva le bannissement d'Arkanael et le fit revenir sur Leak. Au même moment, un vent de ténèbres souffla dans les salles englouties d'Amunaptra et après plus de 3000 ans Ankhsunamun revint de part la mort.
Une vague de ténèbres et de haine balaya les dunes sablonneuses du désert, les morts entendirent l'appel de leur reine et se relevèrent pour la servir une fois de plus. Les forces d'Ankhsunamun se déversèrent sur le monde des hommes telle une horreur sans nom. Les armée du Calife Astrologue furent anéantit avant même de comprendre quelle etait l'origine de la menace et les soldats vaincus vinrent grossir les rangs de la reine. Le pays tomba dans la panique la plus totale, personne ne fut en mesure de stopper l'avance des forces de la mort qui rampe.



Le Calife Astrologue confia une partie de son armée à un groupe de Héros mené par l'elfe Thrall Springhawk et le serviteur de la lumière Bormine Karirne, les héros de la future guerre. L'armée affronta celle d'Ankhsunamun au pied du Ziggourat de Naggrund et libera l'Oracle de la menace de la Reine des Morts. Ce fut la première victoire des hommes de Shatam sur les forces des ténèbres. L'Oracle indiqua l'emplacement exact d'Amunaptra ainsi que la pièce ou etait entreposée l'Etoile du Soir, le joyau contenant l'âme de la princesse Amelia.
Grâces aux indications de l'Oracle, le groupe de Héros infiltra la cité des morts et déroba l'Etoile du Soir. Ankhsunamun prit personnellement la tête de son armée pour récupérer l'âme d'Amelia et marcha sur Borengard rejoindre l'armée d'Orgrim Doomhammer, l'avatar d'Ashragorn, bien décidée à balayer la ville d'un simple revers de main. Au moment fort de la bataille alors que l'armée mort vivante etait sur le point de détruire les fortifications de Borengard, Thrall Springhawk, armée de l'arc lunaire, tira une flèche et brisa le masque d'or d'Ankhsunamun. Privée d'une partie de son pouvoir, la Reine des Morts dut abandonner la prise de la cité pour se replier à Amunaptra.

Aujourd'hui encore le désert porte encore la marque du passage d'Ankhsunamun. Dans la cité engloutit d'Amunaptra la reine rumine sa défaite. L'Age des Ténèbres à vu la monté en puissance de son ennemi de toujours, son ancien amant et esclave : Arkanael, plus connut dans cette ère sous le nom de Valmort.

LIEUX NOTABLES

Shatam

Shatam est la capitale du pays. La ville se découpe en deux parties, Shatam et Shatam la grande.
La ville basse est composée principalement d'habitation de fortune et disparate. Les rues ne sont tracées que par l'alignement des demeures et ne sont pas pavées. C'est un endroit très animé et constamment en activité. Il est dit que l'on peut tout trouver à Shatam, le nombre de marchants y est très important. La criminalité aussi est présente dans les bas quartiers. La nuit les rues ne sont pas sécurisées par une milice et les assassins et autres détrousseurs y font la loi.
Shatam la grande est protégée par un mur d'enceinte, l'accès à la cité intérieure est bloqué par de lourdes portes en ivoire, constamment surveillée par la garde royale du Calife. Le palais est une merveille d'architecture Shatamaise, les hautes tours conique rappellent les grands édifices elfiques des temps jadis, certaine encadrement sont fait de métal semi précieux et de joyaux colorés qui brille de mille feux sous la clarté des étoiles.
Le contraste entre Shatam et Shatam la grande est aussi net que le jour et la nuit. L'accès à la ville intérieure est, bien évidemment, contrôlé et filtré.

Djedir

Djedir est la seconde plus grande ville du Haut Plateau après Shatam. Elle a été bâtit à l'extrémité de la Route des Sables, la seule route à jamais avoir été construite, et permet donc de rejoindre Shatam en quelques jours seulement.
Djedir est une ville célèbre pour ses nombreux marchants et éleveurs de chamleboucs, car les terres autour de Djedir sont propices à l'élevage de ces animaux. Les chamlebouc, sorte de croisement entre un chameau et un bouc, sont les seules bêtes capables de survivre à une traversé de désert car ils peuvent emmagasiner une incroyable quantité d'eau dans leur bosse.

Les Falaises Eternelles

La chaîne de falaise qui borde la côte sud du Haute Plateau de Shatam est appelée les Falaises Eternelles, nommé ainsi à cause de leurs tailles incroyables. Créées artificiellement par la magie elfique, ces falaises devaient servir à empêcher un raz de marée d'engloutir les Terres de Shar. Les falaises sont hautes de plusieurs centaines de kilomètres et tellement abrupte qu'il est impossible de les escalader, dans un sens comme dans l'autre.

Le Désert Brûlant

Le Désert Brûlant occupe toute la partie nord – nord ouest du Haut Plateau, il s'étend sur plusieurs milliers de kilomètres. La terre cramoisie qui le constitue est à l'origine de son nom. Le Désert Brûlant est traversé d'est en ouest par la Route des Sables, qui n'a de sable que le nom. C'est en fait une route balisée par des pierres blanches qui relie Shatam à Djedir.

Le Grand Désert

Le Grand Désert occupe la quasi totalité du Haut Plateau de Shatam, c'est un immense désert de sable. Il est parfois possible de voyager durant des mois sans jamais voir autre chose que des dunes.
C'est un endroit très dangereux ou il est difficile de ne pas se perdre et si la chaleur ne vous a pas tué dans la journée, les scorpions se chargeront de vous la nuit. En plus de cela, le réveil de la Reine des Morts a ajouté un autre facteur de mortalité.

Les morts ne craignent pas la morsure du soleil et les bêtes du désert et depuis quelques années les caravanes qui écument les horizons du Grand Désert on dut se prévenir d'attaque de ceux qui s'appel les morts-qui-marchent.

La Tour qui Penche

Perdu dans le Grand Désert, il existe un endroit mythologique où, dit-on, des tours d'argent et d'or jailliraient du sol. Parmi elles se trouverait la légendaire Tour qui Penche, ancien palais mordoré des seigneurs elfes de jadis.
Cette tour existe vraiment, elle est le repère des derniers Yuan Ti de Leak, les anciens serviteurs de la Reine Ankshunamun du temps ou elle etait vivante. Dans ses murs sont gardés des secrets anciens et non avouables.

L'Oasis de Marat

L'Oasis de Marat est le plus grand des rares points d'eaux que compte le Grand Désert. C'est également le point de rencontre de nombreuses caravanes et l'occasion pour elles de se poser pendant quelques semaines avant de reprendre la route.
Marat est le nom de l'étoile que suivit le premier Astrologue qui trouva l'Oasis.

Amunaptra, la cité des morts

La maudite d'Amunaptra est également appelée « cité des morts ». Cet ancien palais est le repère d'Ankhsunamun. Durant 3000 ans la localisation exacte d'Amunaptra fut ignorée de tous. Même les dons de divination les plus puissants ne pouvaient percer le mystère entourant cette cité engloutie.
A l'aube de la guerre des Héros, la cité aurait ressurgie des entrailles de la terre en même temps que le réveil de la Reine des Morts. L'on dit que ses couloirs sont encore hantés par les supplications des milliers d'âme sacrifiés par la reine à la déesse Tiamat et que des créatures sans nom sommeillerait encore dans les salles les plus profondes, attendant l'ordre de leur maîtresse pour se réveiller.

Le Ziggourat de Naggrund

Le Ziggourat de Naggrund se trouve dans le Grand Désert, cet ancien édifice grand de plusieurs étages date de l'age d'or elfique et est la demeure de l'Oracle d'Assia. Les abords du ziggourat sont occupés par de nombreux marchant et charlatan de toute sorte qui profitent de la venue des étrangers et des haltes des caravanes pour se remplir les poches.

Très peu de personne sont autorisé à rentrer dans le cœur même de Naggrund et des histoires les plus folles cours sur les mystères et les trésors que renferment ces murs. Beaucoup de voleurs on tentés leur chance, mais aucun ne s'est encore venté d'avoir réussit à y ressortir vivant.

BLASON

Le Blason du Haut Plateau de Shatam représente un ou plusieurs serpent(s) entouré(s) dans une croix Shatamaise ou Ankh. Le serpent etait le signe de la royauté du temps ou les humains et les elfes vivaient dans les Terres de Shar.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Asim Al'Muktar, le Calife Astrologue

L'actuel Calife Astrologue se nomme Asim Al'Muktar, il a succédé à son père à l'age de 8 ans et dirige le pays depuis plus de quarante années maintenant. C'est un homme dur et autoritaire, mais également juste et impartial.
Il est très féru d'art et d'astrologie en particulier. Les portes de son palais sont toujours ouvertes aux hommes de science et d'art. Il ne s'est jamais vraiment impliqué dans la direction de son pays, préférant les joies simples et la douceur des femmes aux complications économiques et politiques.

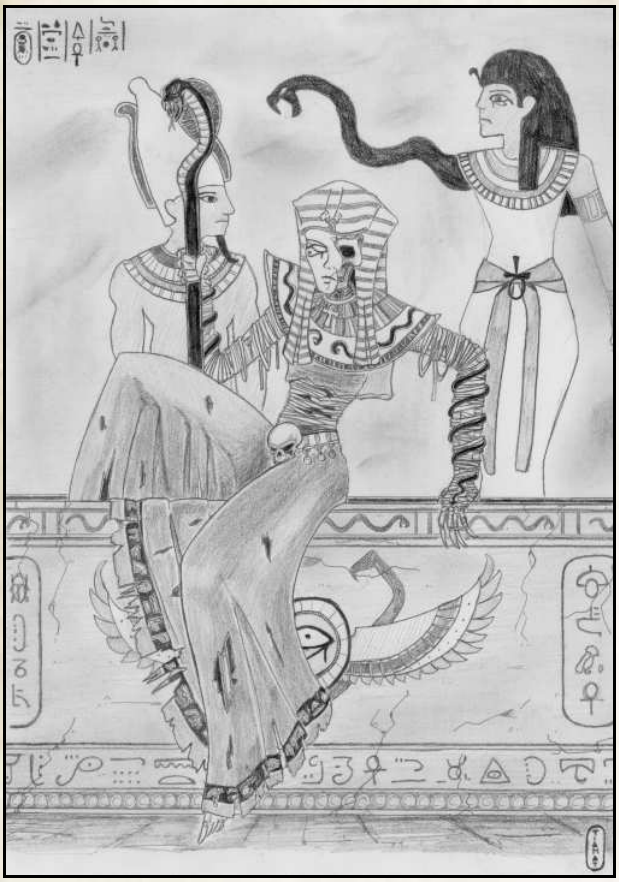
Le réveil d'Ankhsunamun a été pour lui un choc violent. Totalement dépassé par les évènements, son armée fut balayée en quelques semaines seulement. Le salut de Shatam n'est dût qu'aux affaires personnelles que la Reine des Morts dût régler à Borengard. Depuis, Asim a prit conscience de l'énorme menace qui pèse sur lui et son peuple.

Kalinda Al'Muktar

La princesse Kalinda est la fille officielle d'Asim Al'Muktar, le Calife Astrologue. C'est la personne royale la plus importante après son père. Kalinda est une femme d'une incroyable beauté et très cultivée. Le nombre de ses prétendants dépasse tous ce qu'une dame peut espérer. Riches marchants Danmorgais, nobles chevaliers Timonais, grands capitaines Mezzarien, Haut dignitaires d'Ahmerian, tous ont déjà demandé sa main à son père. Mais celui ci ne c'est toujours pas décidé.
La princesse Kalinda est en quelque sorte le symbole de l'avenir de Shatam, elle excelle dans les sciences et les arts, ce serait une femme admirable si la fleur délicate qu'elle représente n'avait tant d'épine. En effet, Kalinda n'est personne d'autre que la Reine de l'Echiquier Noir.
Sa position sociale et ses connaissances font d'elle l'espionne la plus redoutable de l'organisation. Elle est à la tête des Roses Noires, ses courtisanes sont présentent dans toutes hautes sphères de Leak, et sont les yeux et les oreilles de la Couronne Noire.

Ankshunamun, la Reine des Morts

La Déesse Serpent, La Tueuse de Roi, Maîtresse au Masque Brisée, La Reine des Morts, tous ces surnoms désignent celle qui marqua le plus l'histoire de Shatam : Ankhsunamun.



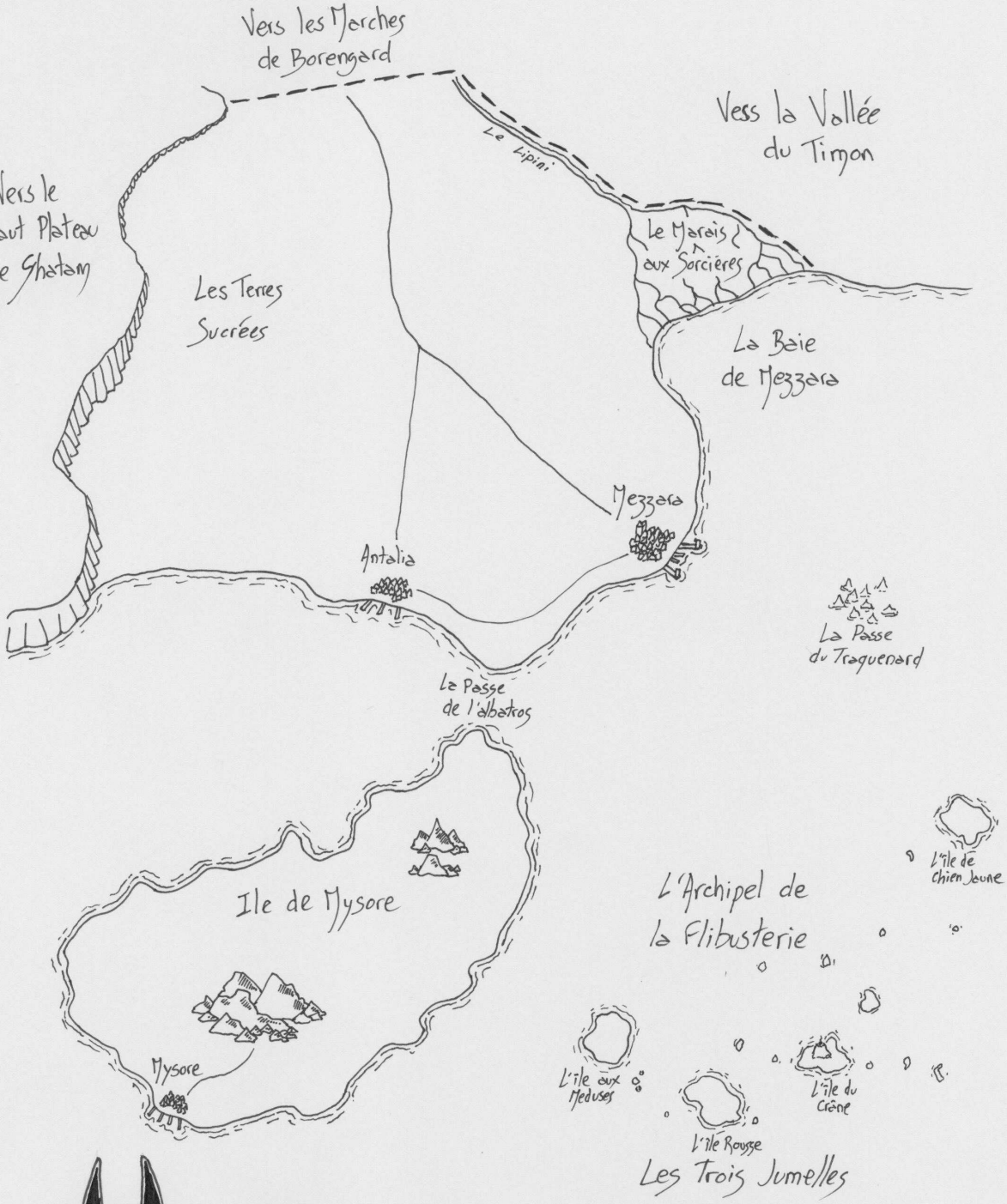
Cette ancienne Reine humaine de l'âge d'or pactisa avec la déesse Tiamat pour acquérir puissance, pouvoir et vengeance. Défaite par les seigneurs elfes de l'époque, elle revint à la vie en même temps que Valmort durant l'ère de la Guerre des Héros. Depuis, elle règne sans partage sur le Grand Désert.
Son armée de morts vivants se masse aux portes d'Amunaptra, sa ville, son tombeau, son trône, attendant d'elle l'ordre qui mettra une fois pour toute un terme à la vie dans le Haut Plateau de Shatam.

Nekesh, le Roi Scorpion

De son vivant Nekesh etait le serviteur le plus dévoué d'Ankhsunamun. C'est lui qui menait les raids sur les colonies elfes et fournissait le sang nécessaire pour l'autel de Tiamat. C'était un homme fort, discipliné et totalement dévoué à sa reine. Il dirigeait ses hommes d'une main de fer avec une efficacité redoutable. Il est mort en défendant Amunaptra lors de l'assaut du roi Whisperwind.

Lorsqu' Ankhsunamun est revenu à la vie, il fut le premier à répondre à son appel et à se présenter devant sa reine. Il obtient le commandement de l'armée mort vivante et commença sa marche sur le monde des vivants. Son char, tiré par un énorme scorpion géant, a été aperçut lors de la bataille du Ziggourat de Naggrund. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui après.

La Nation Pirate de Mezzara



La Nation Pirate de Mezzara

La Nation Pirate de Mezzara

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

La Nation Pirate se situe à l'extrême sud de Leak, elle englobe une partie des terres du continent autour de Mezzara et l'Archipel de la Flibusterie. L'archipel est formé par les nombreuses îles qui baignent la Mer des Larmes, la plus grande d'entre elle est l'île de Myzore. Le climat est chaud sur côte et tropical dans l'archipel.

Les terres du continent, appelé les Terres Sucrées, sont constituées de grands champs, propice à l'agriculture. Ces terres doivent leurs noms aux nombreuses cultures de canne à sucre. Le delta du Lipini forme la frontière avec la Valée du Timon et se termine en un bayou inhospitalier, le Marais aux Sorcières, où l'on dit que d'étranges créatures y auraient élue domicile.

Démographie

Le peuple de la Nation de Mezzara est le fruit du croisement entre Shatamais et Timonais, ils ont plutôt la peau sombre et les cheveux noirs. Ils s'habillent légèrement et toujours avec beaucoup de couleur. Les hommes sont généralement sec et plus grand que la moyenne. Les habitants de la Nation Pirate sont les Mezzariens et les Mezzariennes.

La Nation Pirate de Mezzara compte environ 5.5 millions d'habitants.

Langues

Les Mezzariens parlent le Mezzari, plus connus sous le nom peu flatteur de « langue des pirates » car c'est dans cette langue que les pirates demandent aux navires de se rendre. Historiquement, cette langue fut inventée par les marins pour qu'ils puissent communiquer en eux. Au départ il s'agissait simplement de permettre à un capitaine de donner des ordres dans une langue tous le monde pouvait comprendre. Avec le temps, les marins commencèrent à l'employer ailleurs que sur le pont d'un navire, c'etait une sorte un signe de reconnaissance, aussi il a bien fallut trouver de nouveaux mots pour pouvoir tenir une conversation courante. La plupart de ces nouveaux mots sont des déclinaisons de mot ou d'expression employée sur un navire. Par exemple le mot *Casa*, qui signifie, « maison » est la déclinaison du mot *Casias* « quartier d'équipage ». Certains mots n'ont d'ailleurs pas été traduit et on gardé leurs sens maritimes, par exemple le mot *Deritcha* signifie à la fois « droite » et « tribord ».

Le Mezzari contient également beaucoup d'expressions empruntées aux légendes de pirate, ainsi l'expression « fait comme une Patte » signifie que qu'une personne est aussi soûle que le célèbre capitaine Jack la Patte.

Le Mezzari possèdent une forme écrite, dont alphabet est identique au Leakien.

Quelques expressions Mezzariennes

Expression	Traduction	Contexte
Courtiser la reine	Frôler la mort	L'expression fait référence à la célèbres Maria Cervantes qui, dit ont, prenait un malin plaisir à défier et tuer tous ces prétendants.
Couilles de Frost	Point faible	Selon la légende, le capitaine Frost aurait tué un dragon et, pour devenir invincible, se serait baigné dans son sang avec pour seul vêtement une fine culotte de lin.
Fait comme une Patte	Etre Ivre mort	Jack la Patte etait connu pour n'être sobre que le temps d'aller trouver une autre bouteille de rhum.
Avoir l'œil de James	Manquer l'immanquable	Seul les canons du capitaine James seraient capable de rater une galère marchande à moins de 20 mètres.
Entendre Tiamat chanter	Se noyer	Les marins qui se noient rejoignent toujours les abysses, le domaine de la grande Tiamat.
Un coup d'bite de Frost	L'effet Papillon	Frost etait célèbres pour ses nombreuses petites aventures amoureuses qui se finissaient toujours de façon rocambolesque et totalement incroyable.
Trouver l'Aigle	Trouver son chemin	L'aigle est le messager du dieu Soledango. Il veille sur les marins.
Charmer le serpent	Demander grâce	Il est connu que les pirates méduses ne font prisonnier que les plus beaux males qui savent les flatter.
Tenir la barre pour Ash	Etre mauvais	Le capitaine Ash est plus connu pour avoir tué des géants et des démons que pour ses talents de navigateur.
Embrasser le canon	Etre vraiment dans la merde	Lorsque tout va mal, tout ne peut qu'empirer ! et le capitaine Cook l'a bien compris lorsque, prit en pleine tempête, sa tête se trouva coincée dans le tube de l'un de ses propres canons.
Atteindre l'horizon	Accomplir l'impossible	Voler le *Mezzara's Flower*? pourquoi ne pas atteindre l'horizon, tant que t'y es !

CHIEN JAUNE

La légende

L'histoire de la piraterie commence avec la légende de Chien Jaune. Après leur défaite lors de la guerre Élémentaire, les méduses quittèrent le monde connu en laissant derrière elles les océans vierges de leur domination. Avec l'emprisonnement de Tiamat, les hommes apprirent à ne plus craindre l'élément marin et construisirent des bateaux capables de naviguer en haute mer. Le commerce maritime etait né.

Conscient de l'importance des voies maritimes, l'Empereur ordonna la création d'une flotte capable de transporter des milliers de soldats très rapidement. La flotte impériale se basa à Flän, dans les Terres Centrales, de là des centaines de navires mirent les voiles vers les zones de conflit. Ce moyen de locomotion permit à l'empereur de renforcer rapidement ses troupes et de gagner de nombreuses batailles. C'est durant l'expansion de l'empire de Tyrel qu'Hurley Jones, alors jeune capitaine dans la marine impériale, décida qu'il serait plus lucratif pour lui et ses hommes d'attaquer des navires marchants que de transporter des troupes.

Ayant une connaissance parfaite des principales voies commerciales, Hurley Jones pilla de nombreux navire marchant sans défense. Sa grande maîtrise de la navigation lui permit se distancer sans peine les bateaux impériaux lancés à sa poursuite. L'histoire raconte que Jones avait gardé son costume et ses galons dorés de capitaine impériale, ses atours sont à l'origine de son nom de pirate, le Chien Jaune.

Durant ses années de piraterie Chien Jaune à amassé une fortune considérable et beaucoup de navire suivirent son exemple en arborant le pavillon noir. La piraterie devint vite un fléau.

Pour contrer cela, l'Empereur ordonna la construction d'une flotte capable de battre à la course et au combat les navires pirates et la basa à Mezzara. Cette nouvelle flotte surprit les pirates, les capitaines impériaux avaient pour ordre de camoufler leurs bateaux en navire de commerce pour attirer les flibustiers dans des piéges mortels. Malgré cela Chien Jaune restait insaisissable et devenait le symbole de la lutte contre l'empire. Face à l'incapacité flagrante de ses troupes face au capitaine pirate, Tyrel offrit en récompense la moitié de son légendaire trésor à celui qui le capturerait.

L'histoire raconte que c'est une catin qui le vendit à la marine impériale. Chien Jaune avait mouillé à Myzore pour s'y ravitailler, durant la nuit il fut réveillé par le bruit d'hommes en armes. Il réussit néanmoins à échapper au piége et à rejoindre son bateau pour prendre la mer, la moitié de la flotte impériale aux trousses. Le navire n'avait pas été ravitaillé, il ne pouvait pas survivre plus d'une semaine en mer. La poursuite s'éternisa et les marins furent bientôt à court d'eau et de provision. La flotte de Tyrel gagnait de plus en plus de terrain jusqu'à qu'il apparaisse très clairement que Chien Jaune ne pourrait pas les distancer. Il fit volte face pour affronter la centaine de navires adverses avec ses 40 seuls canons. La bataille de Chien Jaune face à l'armada de l'Empereur est une légende parmi les pirates, l'on raconte que le capitaine pirate coula 6 navires ce jours là, avant d'être prit en tenaille et coulé à son tour. Il n'est pas rare de voir des pirates lever leurs verres en mémoire de celui qui fut le plus grand d'entre eux.

L'allégeance

L'histoire de Chien Jaune ne s'arrête pas là, ce qui arriva par la suite n'est connut que par un petit nombre de personne. Alors qu'il sombrait dans les abysses, Chien Jaune entendit la voix mystérieuse de Tiamat lui promettre vengeance. Il prêta allégeance à la déesse au nom de toute la haine qui l'habitait.

Chien Jaune revint à la vie, échoué sur le sable d'une plage, investi d'une mission sacrée. Son destin etait désormais lié à celui des dieux élémentaires enfermés dans leur prison de pierre. Pour accomplir son devoir, la déesse lui offrit le *Joyaux de Tiamat*, un navire comme l'on n'en a plus jamais vu. A bord de celui ci, Chien Jaune parcouru les océans jusqu'au sanctuaire de sa patronne pour y trouver le symbole de son immortalité.

Dans son périple, il rencontra Rockmill, Hülgrosh et Darmeval les trois autres immortels qui, comme lui, avaient pour destin de libérer les dieux élémentaires. Les quatre avatars se présentèrent devant la prison de pierre, où les attendaient l'Empereur en personne. Le combat s'engagea. Bien qu'animé d'une volonté farouche, Chien Jaune ne put faire le poids face à la détermination de Tyrel. Battu, les avatars s'enfuirent en laissant derrière eux les dieux prisonniers. Chien Jaune garda le souvenir de cet affrontement durant toute sa vie d'immortel.

Il navigua durant de longues années à bord du *Joyaux de Tiamat*, le navire etait guidé par une force magique et n'avait pas besoins d'équipage. Etant immortel, il voyagea seul à travers les mers mondes. Personne ne sait ce qu'il y découvrit mais la légende raconte qu'une fois revenu de son voyage, il sombra dans une grande déprime car après avoir navigué sur toutes les mers et n'avait plus aucun lieu à découvrir.
La légende de Chien Jaune est encore profondément encrée dans l'histoire, il fut l'un des premiers à se soulever contre l'Empereur et proclamer haut et fort sa liberté.

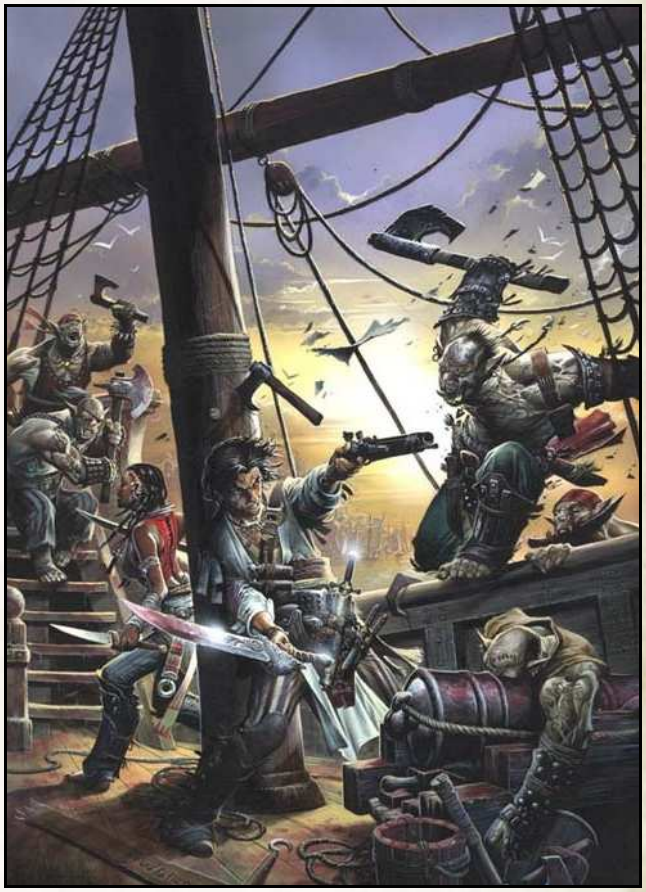
LA PIRATERIE

L'or maudit de Myzore

Les pirates naviguent sur toutes les mers de Leak, mais ils n'ont jamais etaient aussi présent que dans les mers du sud, et en particulier autour de l'Archipel de la Flibusterie. Ces mers sont le passage obligé des navires marchants en provenance de Danmorga. C'est la principale voie maritime entre l'ouest et l'est.
Lorsque l'on découvrit un important filon d'or dans les montagnes de Myzore les pirates ont afflués de partout, en espérant obtenir leur part du gâteau. Les convois d'or etaient attaqué par les pirates, qui furent à leur tour attaqué par d'autre pirate. En l'espace de quelques années, la Mer des Larmes etait devenu le théâtre d'affrontement sanglant. Les pirates etaient seul contre tous et la flotte impériale profita de ce chaos pour les traquer et les couler. Beaucoup de jeunes capitaines intrépides finirent leurs courtes aventures la tête tranchée sur la place du gouverneur à Mezzara. La mer n'etait pas le seul champ de bataille, les tavernes et les ports etaient aussi le lieu d'affrontement fratricide entre pirate, qui trouvait là le moyen de régler immédiatement leurs différents. On parla bientôt « d'or maudit de Myzore » et de cette sombre ère sanglante, seule les pirates les plus rusés purent échapper à la mort.
Pour éviter le désastre, les plus grands flibustiers de l'époque organisèrent une réunion secrète pour trouver une solution au fléau. Beaucoup de capitaine répondire présent à l'appel. Cette réunion déboucha sur un pacte qui devait leur assurer la survie. Ce pacte, encore en vigueur aujourd'hui, est appelé Code de la Piraterie, ou tout simplement le Code.

Le Code

Le Code de la piraterie fut créé en l'an 1003. C'est un document d'une dizaine de pages que les principaux capitaines pirates de l'époque ont signé de leur propre sang. Le Code instaure les règles de la piraterie que chaque capitaine doit suivre sous peine de se voir traqué et coulé par ses semblables. Le Code prend effet sur mer comme sur terre et à été écrit pour protéger les investissements des pirates.
Le code interdit à un pirate de prendre en chasse la cible d'un autre pirate, il lui interdit également d'attaquer un autre pirate dans le but de lui voler sa cargaison. Bien entendu, tous ceci n'est qu'une théorie, car personne ne peut vraiment savoir d'où provient l'or d'un pirate. Néanmoins, le code a permit aux flibustiers d'éviter d'être complètement détruit par l'armada de l'empire. Certain capitaine allèrent même jusqu'à s'allier pour attaquer des navires trop lourdement armés.
Durant prés de 800 ans les pirates ont suivit le code. Il n'existe pas document officiel, le pacte originel est enterré dans un coffre quelque part sur une île, si bien que maintenant plus personne ne sait vraiment ce qu'est le code. Chaque capitaine suit des règles qui ressemblent vaguement à ce qu'il etait à l'origine.



Certain pirate refuse le code, estimant que celui ci n'a jamais été écrit et que chacun est libre de faire de la piraterie ce qu'il en veut. Ceci donne souvent lieu à des tentions et parfois à des affrontements et des coups bas entre pirates de moralité différente.
Le code permet également aux pirates de s'allier pour faire face à une menace commune. C'est en invoquant le code que la pirate Emeraldas Cervantes réunit plus d'une centaine de navire pour affronter la flotte Serpent dans la baie d'Ahmerian et ainsi lever le blocus de la ville lors de la fameuse Bataille des 1000 canons.

Les Corsaires

Il existe une classe de pirate qui offre leurs services à des marchants pour détrousser les navires de leurs rivaux, ont les appels les corsaires. Les Guildes Marchandes de Danmorga louent très souvent ces pirates et vont même jusqu'à les équiper avec des armes, des canons et parfois des navires. Les corsaires sont très dangereux car ils connaissent à l'avance le trajet des navires de commerce qu'ils

doivent attaquer, ils sont une véritable plaie pour la marine impériale.

Néanmoins la vie d'un corsaire est souvent très courte car elle est liée à celle de son employeur. Si une Guilde Marchande décide de s'en débarrasser elle le fera disparaître plutôt que de risquer de se compromettre. La lutte est grande dans ce milieu et les places sont chères, les pirates sont prêts à tout pour signer un contrat avec un riche Guilde, y compris à briser le code si cela est nécessaire.

LA FLOTTE IMPERIALE

Historique

La flotte impériale fut créée en 453 par Tyrel pour mettre fin aux agissements des pirates dans les mers du sud. Il basa la flotte à Mezzara et y nomma un gouverneur qui avait la charge de régler le problème de la piraterie. La plupart des capitaines pirates de l'époque etaient des anciens officiers de la marine impériale qui avaient détournés leurs bateaux de transport pour en faire des navires de guerre.
Les grands bâtiments de la flotte impériale n'etaient pas taillés pour le combat naval et ne faisaient pas le poids face aux navires plus rapide et maniable des pirates. Le gouverneur de Mezzara passa commande auprès des chantiers de Flän pour s'équiper d'une flotte de bateaux capable de rivaliser avec ceux des pirates et cinq années plus tard il disposait d'une formidable armada de navire de guerre. La chasse pouvait commencer.
Malgré ses nouveaux bateaux, la flotte impériale ne parvint pas à donner pleine satisfaction de sa réelle capacité. Les capitaines pirates étaient pour la plupart de vieux baroudeur qui connaissaient la mer depuis bien plus longtemps que les jeunes officiers de la marine impériale. Cette différence d'expérience joua en leurs faveurs durant encore de longues années.
La flotte faisait face à de nombreux échec et les pirates gagnaient en réputation. Ils représentaient la part de liberté dans l'empire totalitaire de Tyrel. Chien Jaune etait, à lui seul, responsable de la perte de plusieurs bâtiments de la flotte impériale. La situation devenait intolérable et Mezzara changeant plusieurs fois de gouverneur sans plus de résultat. Les pirates etaient les vrais maîtres des mers du sud jusqu'à que l'on trouve de l'or sur Myzore.
L'or de Myzore scella le destin des pirates. Leurs avidités profitèrent à la marine impériale qui n'avait quasiment plus qu'a ramasser leurs cadavres. Les pirates se faisaient la guerre entre eux sur la mer et sur terre, le gouverneur de l'époque profita de cette situation pour encourager la délation et promettait de forte récompense pour tous renseignements qui emmèneraient à la capture d'un flibustier. Ironiquement, ce sont les pirates eux même qui dénoncèrent leur semblable les premiers. Ce fut une période noire pour la piraterie, même le légendaire Chien Jaune fut coulé. La flotte impériale rehaussa son blason terni et mit fin à la domination des pirates dans mers du sud.

La Flotte de Mezzara

Bien que l'empire de Tyrel se soit effondré avec sa mort, la flotte conserve toujours son titre de Flotte Impériale et son amiral est sous le commandement du gouverneur de Mezzara. Les pirates sont toujours une menace sérieuse et la flotte reçoit toujours des navires et des officiers en provenance de Flän.

Aujourd'hui la flotte est forte d'une centaine de bâtiment de guerre qui patrouille dans la Mers des Larmes de Flän à Danmorga. Son rôle est d'assurer la sécurité des navires marchants et de traquer les pirates, mais depuis quelques années elle doit également faire face au retour en force de la Flotte Serpent des méduses. Même si les ambassadrices méduses assurent que leur flotte ne menace pas celle de l'empire, la présence de leur navire dans la Mer des Larmes inquiète les officiers de la Flotte Impériale. Bien qu'aucun coup de canon n'ait encore était tiré, elle garde un œil ouvert sur les agissements des méduses dans les mers du sud.

PIRATES CELEBRES

Thierry « Morkhern » Laigle

Thierry Laigle etait le frère d'Armand Laigle, un riche propriétaire terrien de Mezzara. Son frère et lui aimaient la même femme Célia Soledango la fille de Marthe, leur nourrisse. Sa peine fut grande et son cœur brisé lorsque Célia épousa son frère.
Thierry se persuada que l'amour que portait Célia pour Armand n'etait dut qu'au fait qu'il était l'héritier du domaine. Il mit un plan au point pour s'approprier la plantation en s'alliant avec un pirate du nom d'Akmar. Akmar lança une attaque sur les plantations de son frère mais Armand réussit à le tuer en combat singulier. Voyant que les pirates etaient repoussés, Thierry essaya d'enlever Célia, alors enceinte. La futur mère se débâtie et, dans sa fuite, chuta et se fendit le crâne sur un rocher escarpé. Atterré, Thierry ramena sa belle sœur à Marthe. La vieille femme ne put rien pour sa fille mais réussit à sauver l'enfant.
Rendu fou de rage par la mort de sa femme et la trahison de son frère, Armand chercha à retrouver Thierry pour se venger. Il apprit que celui-ci avait prit le commandement des pirates d'Akmar et qu'il se faisait désormais appeler Morkhern. Armand laissa Julien, son fils, aux soins de Marthe et arma un navire, l'Aigle des Mers, pour poursuivre son frère. Il décida de porter le nom de sa femme en signe de deuil. Après une année de poursuite et

d'escarmouche, Morkhern décida de porter un coup rude à son frère en kidnappant Julien. Son plan etait de tuer le fils de son frère mais le souvenir de Célia l'en empêcha. Il préféra garder Julien sur son bateau pour l'élever comme son propre fils.
Afin de récupérer son fils, Armand s'introduisit sur le bateau de Morkhern, le *Grim Reaper*, et réussit à reprendre Julien, alors âgé de 18 mois. Il s'enfuit à bord d'une barque à voile en pleine mer. Ils échouèrent sur l'île de Daëva, une semi-méduse, qui les recueillit et les hébergea. Après deux années à vivre sur l'île, Armand confia son fils à Daëva et partit en quête de tuer Morkhern. Il le retrouva 12 ans plus tard à Mezzara mais tomba dans une embuscade et mourut, le visage de Célia fut sa dernière pensée.

Morkhern continua sa vie de pirate, à la tête du navire le plus redouté de l'époque. Partout où le *Grim Reaper* apparaissait, les navires déposaient les armes sans combattre. Sa route croisa celle de Julien, alors capitaine de *l'Aigle des Mers*, et comme pour son père, il lui perça le cœur de son sabre. Il offrit le corps sans vie de son neveu à l'océan et repris sa vie de pirate.
Des années plus tard, le spectre de Julien revint le hanter, aux commandes du légendaire *Joyau de Tiamat*. Le fils d'Armand avait suivit les pas de Chien Jaune et etait l'avatar de la sombre déesse des abysses. Le combat tourna à l'avantage de l'élu et il mourut dans les bras de Julien. *« Ton père et moi n'étions ennemis que parce que l'on aimait la même femme »* tel fut ses dernières paroles.

Julien Soledango, l'Aigle des mers

Julien etait le fils du seigneur Armand Laigle, un riche propriétaire terrien de la région de Mezzara. Il n'a jamais connut sa mère et fut élevé par Daëva, une semi-méduse, sur une île perdu de la Mer des Larmes. Daëva lui apprit les rudiments de la navigation et de la plongée sous marine.
Lorsqu'il fut en age de quitter l'île, il partit sur le continent afin d'y retrouver son père. Il apprit sa mort peu de temps après son arrivé à Mezzara. Julien décida de retrouver les meurtriers et découvrit que l'un eu n'était personne d'autre que son propre oncle, Thierry Laigle, se faisant passer pour un redoutable pirate du nom de Morkhern.
Il prit le commandement du navire de son père, *L'Aigle des Mers* et se lança à la poursuite de Morkhern. Après 5 longues années de traque, il le trouva et engagea le combat. Julien etait jeune et impétueux, il lança le navire de son père droit vers les canons du *Grim Reaper*. Son inexpérience eut raison de ses hommes et de son navire. Il affronta son oncle dans un combat désespéré et périt de sa main. Son corps fut jeté à la mer.
En sombrant dans les abysses, Julien eu la vision de Tiamat et devint son avatar. Ramené à la vie, il œuvra pour le retour des dieux aux cotés de 3 autres élus. Durant son périple, il revint à Mezzara pour trouver son symbole d'immortalité. Sa route croisa celle de Maria Cervantes et devinrent vite complice. Avec l'aide la pirate il trouva le légendaire Chien Jaune, que les années de solitude avaient ravagés et récupéra sa rapière ainsi que son navire. Aux commandes du *Joyau de Tiamat*, Julien affronta à nouveau son oncle et cette fois ci le duel tourna à son avantage. Alors que le corps sans vie de Morkhern retourna à l'océan, le fantôme de sa mère et de son père vinrent lui adresser un ultime adieu.
De retour à Mezzara, Julien et Maria se heurtèrent à une importante flotte impériale. Tyrel avait eu vent des agissements du jeune pirate et ne souhaitait pas lui laisser une chance de réveiller les dieux. La reine rouge se sacrifia pour permettre à l'avatar de réaliser son rêve mais Julien et ses amis refusèrent de laisser la pirate mourir et organisèrent son évasion. Avant de se séparer, Maria offrit les pistolets de son père à Julien. Par la suite il sauva la vie de la jeune Saëris, une authentique prêtresse de Tiamat persécutée par l'ordre du Glaive et de la Balance, dont il tomba vite amoureux. Saëris devint la gardienne de l'âme de Julien et le suivit jusque dans sa mort.
Julien mit la main sur l'Objet Unique et, comme Chien Jaune, il trouva Tyrel au mont de la Victoire. L'Empereur le mit en garde contre la volonté et le réel désire des dieux prisonniers. Julien écouta les paroles de l'avatar de lumière et comprit que sa tragédie etait depuis le début orchestrée par celle qu'il pensait servir. Il accompagna Tyrel dans le royaume des dieux afin de délivrer Lynn. Il tomba durant le combat qui l'opposa aux dieux élémentaires mais son âme survécut à travers Saëris.

Maria Cervantes, la Reine Rouge

Maria etait la fille d'Antonio Cervantes, un pirate célèbre pour son sens de la justice et de l'honneur. Antonio ne pouvait pas élever sa fille convenablement, il la confia à un orphelinat renommé de Mezzara alors qu'elle n'etait âgée que de quelques mois. Le pirate envoyait régulièrement une forte somme d'argent pour sa fille ne manque de rien et deviennent une grande dame. Maria eu une enfance protégée, elle rentra dans l'une des meilleurs écoles de Mezzara sans jamais rien savoir de celui qui payait ses études.

Un jour elle rencontra par hasard l'homme qui etait chargé de livrer l'or de son éducation, c'etait un matelot de son père. Le marin ne dévoila pas l'identité du mystérieux mécène mais Maria comprit qu'il n'etait pas de noble lignage. Elle fit des recherches et appris d'une vielle nonne de l'orphelinat que son père devait être un pirate. Lorsque le marin revint pour donner l'argent, Maria le suivit jusqu'au port de Mezzara et le vit monter à bord d'un navire portant son nom, le *Santa Maria*. Elle sut alors que son capitaine ne pouvait être personne d'autre que son père.

A l'age de 16 ans, Maria fugua de l'orphelinat et partit à la recherche de son père. Après plusieurs mois de recherche elle le retrouva finalement dans une taverne de Myzore. Antonio n'avais jamais vu Maria mais lorsqu'il croisa le regard de la jeune femme il sut que c'etait sa fille. Il se leva de sa chaise et reçut au même moment un coup de couteau dans le dos. La taverne sombra dans une mêlée effroyable, Maria rampa jusqu'à son père et le pris dans ses bras, elle ne trouvait rien à dire. Antonio caressa la joue de sa fille et essuya les larmes qui commençaient à perler. *« La mer ne laisse pas de place pour les larmes Maria ».*

Maria s'enfuit de la taverne et erra longtemps dans les rues sordides de Myzore. Elle tua un marin qui voulait abuser d'elle et lui prit son poignard avant de rejoindre le port. Elle y trouva le *Santa Maria*. A son bord les marins etaient en train de débattre pour savoir qui seraient le nouveau capitaine. Maria se présenta à eux et lança le poignard contre le grand mat. *« Je suis Maria Cervantes votre nouveau capitaine, que celui qui n'est pas de cet avis prenne cette dague et m'affronte ici même ».* Personne ne releva le défi et le poignard est encore aujourd'hui planté sur le mat du *Santa Maria*.

Maria Cervantes apprit très vite les secrets de la navigation et devint une pirate redoutable. Elle fut surnommée la Reine Rouge, en référence à son pavillon couleur de sang. Durant ses périples, elle croisa la route de Julien Soledango et bien qu'elle ne l'ait jamais avoué, elle en tomba secrètement amoureux. Mais le jeune capitaine n'avait de place dans son cœur que pour la vengeance. Avant de ce séparer, elle lui offrit ses deux pistolets, Julien en échange lui fit don de la rapière de son père. Cette épée changera le cours de son histoire.

Maria eu l'occasion se venger en coulant le navire de Karlock Lenoir, l'assassin de son père. En envoyant *la Murène* par le fond et scella son destin en s'attira les foudres de Tiamat. La déesse piégea le *Santa Maria* dans la Passe du Traquenard et déclencha une effroyable tempête. Maria essaya de manœuvrer tant bien que mal son navire à travers les rochers escarpés de la passe. Alors que tout espoir semblai perdu, un grand aigle survola le *Santa Maria* au beau milieu de la tempête, Maria y vit là un signe et suivit la route que prenait le rapace. Une gigantesque vague s'abattit sur le pont de son bateau et la pirate sombra dans l'inconscience. La Reine Rouge se réveilla au milieu d'une mer silencieuse et calme, à bord son navire. Elle etait la seule survivante de la tempête. A ses pieds etait planté l'épée que Julien lui avait offerte, Maria etait devenu l'avatar immortel du nouveau seigneur des mers.

Le règne de la Reine Rouge dura plus de 300 ans. Maria Cervantes trouva la mort en affrontant le fantôme de Karlock et ses pirates maudits. Avant de rendre son dernier souffle, elle confia son épée et son navire à sa fille Emeraldas en larme. Le sourire aux lèvres, elle prononça ces dernières paroles gravées désormais sur le mat principal du *Santa Maria*, au dessus du poignard : *« La mer ne laisse pas de place pour les larmes et dans la marée des batailles, la victoire revient à ceux qui savent nager ».*

Karlock Lenoir, la Murène

Karlock fut un homme immoral et sans pitié. Il etait le capitaine de *la Murène*, navire duquel il tenait son surnom. Lenoir ne reculait devant rien pour arriver à ses fins, y compris à trahir le peu d'amis qu'il avait. La Murène ne faisait jamais de quartier, ceux qui

déposaient les armes etaient passé par dessus bord pour aller nourrir les requins. La vue de son pavillon etait un signe avant coureur de malheur et de sang.
Lorsque Tiamat fut trahit par Julien Soledango elle jeta son dévolu sur Karlock car durant ses années de piraterie il avait largement contribué à peupler le royaume englouti de la déesse.
Avec sa nouvelle puissance, Lenoir devint rapidement le maître incontesté des mers du sud, tous les navires lancés à sa poursuite connaissaient une fin tragique au cœur d'une tempête. La Pirate Maria Cervantes réussit néanmoins à le piéger et à le couler vengeant ainsi la mort de son père que Karlock avait assassiné des années plus tôt. Dans les abysses l'âme de Karlock fut tourmentée par les milliers de marin qu'ils avaient tués durant sa vie.
Suite à cet échec, Tiamat maudit Karlock et tout son équipage pour l'éternité. *La Murène* resurgit des eaux mais ses marins n'etaient plus de des carcasses vides. Karlock devint le premier capitaine Mort-vivant.
Il hanta les mers du sud et fut plus terrible dans la mort que de son vivant. Les voiles noires de *la Murène* avaient le pouvoir d'apparaître et de disparaître avec les brumes.
Il fut finalement détruit par Emeraldas Cervantes quelques années après qu'il ait tué sa mère.

Le Capitaine Frost

L'histoire du capitaine Frost est une tragédie. Il vendit son âme à Sirenia contre une nuit de plaisir et l'or nécessaire à la remise en état de son navire, *le Belladonne*.
Aussi improbable que cela puisse paraître, sa route croisa celle de l'archidruide Thrall Springhawk. Sirenia demanda au capitaine Frost de lui offrir la fille du druide en payement de l'or et de ses faveurs. Frost refusa et scella par la même son destin et celui de son équipage. Dés lors, le capitaine Frost devint Frost, le maudit. *Le Belladonne* tomba en ruine et ses marins perdirent leurs étincelles de vie pour devenir des serviteurs de l'Ombre.
A l'aube de l'Age des Ténèbres, Frost le maudit devint l'amiral de la flotte mort vivante de Valmort et fut à l'origine de l'assaut qui dévasta Damenborg en une seule nuit. Frost fut détruit par ses anciens amis lors du siége de Tyrel à la fin de la guerre.

LIEUX NOTABLES

Mezzara

Mezzara est la cité portuaire la plus importante de la région. La cité est dirigé depuis toujours par un gouverneur qui à pour charge de nettoyer les mers de la présence des pirates. La tache de gouverneur est souvent imputée à un officier de la marine impériale qui a sut faire ses preuves.
Le port de Mezzara est un endroit très animé qui ne dort jamais. Le trafic naval y est très important car la quasi totalité des ressources de la ville transitent par voie maritime. Les pirates qui désirent faire affaire à Mezzara cachent souvent leurs navires quelque par dans les nombreuses criques que compte la baie de Mezzara avant de finir le chemin à pied. Le port est défendu par deux imposantes tours à partir desquels une gigantesque chaîne peut être dressée empêchant ainsi les navires de rentrer et de sortir du port.

Au centre de la ville se trouve la Place du Gouverneur, très célèbre pour ses excusions de pirate et son grand marché.

La Passe du Traquenard

La Passe du Traquenard est située à 50 miles nautiques au nord ouest de l'île de Chien jaune. C'est une voie maritime célèbre pour ses rochers rescapés et son cimetière de bateau.
La Passe est le chemin plus rapide pour rejoindre la baie de Mezzara, c'est aussi le plus dangereux. La plupart des capitaines l'évite comme la peste et préfère perdre une semaine de voyage à faire un détour que de risquer leurs coques dans ces eaux.
La Guilde des Cartographes a tenté à plusieurs reprise de dresser une carte de la passe, mais la tache c'est avérée trop dangereuse et de nombreux explorateur y on laisser leurs vies.

Les Trois Jumelles

Les Trois Jumelles est le nom que l'on donne aux trois grandes îles de l'Archipel de la Flibusterie (le nom fut certainement donné après une longue soirée bien arrosée). Les trois îles en question sont l'île rousse, l'île aux méduses et l'île du crâne.
L'île rousse doit son nom à la couleur brune des palmiers qui bordent ses plages. Le centre de l'île est une jungle très denses connut pour ses anacondas géant.
L'île aux méduses a été baptisée ainsi en raison de des nombreux bancs de méduse qui vivent dans les eaux qui l'entoure (aucun rapport avec la race des méduses donc).
Le volcan sinistre et fumant au centre de l'île du crâne est à l'origine de son nom. C'est un lieu peu accueillent, le volcan est toujours en activité. Beaucoup de légendes racontent que les pirates enterrent leur trésor sur cette île.

L'île de Chien Jaune

L'île de Chien Jaune à été baptisé ainsi en mémoire du célèbre pirate du même nom qui avait pour habitude de mouiller son navire sur cette l'île. Elle

possède de nombreux petits ports discrets, parfait pour des rencontres secrètes. C'est sur cette île que fut rédigé le fameux Code de la Piraterie.

L'île de Myzore

Aussi appelée l'île au pirate, Myzore etait une ancienne colonie de Mezzara du temps ou l'on y exploitait l'or de ses montagnes. Aujourd'hui les mines sont tarit et l'île est devenu le repère de pirates en tout genre.

La cité de Myzore ne connaît aucune loi, c'est un endroit très dangereux pour une personne égaré et les indésirables. C'est là que les capitaines pirates viennent recruter de nouveaux membres d'équipage. Le port de Myzore est constitué d'un tas de bordel et de taverne dont la plus célèbre est le Pavillon noir.

L'île des Gorges Tranchées

L'île des Gorges Tranchées est une légende pour beaucoup de monde. Elle n'apparaît sur aucune carte, néanmoins le capitaine Frost prêtant l'avoir trouvé mais ne put en donner la preuve. L'histoire raconte que c'est sur cette l'île que Chien Jaune aurait enterré son trésor.
L'île des Gorges Tranchées existe vraiment et Chien Jaune y à bel et bien fini sa vie avec son trésor. Mais elle est aujourd'hui recouverte par les eaux et l'or perdu à jamais car sous l'île se trouve le dragon Tiamat.

Le Marais aux Sorcières

Le fleuve Lipini se déverse dans la mer des Larmes par un delta formant un bayou inhospitalier appelé le Marais aux sorcières. Le marais est immense et très dense et seule des petites embarcations peuvent naviguer dans ces eaux boueuses.

Plusieurs fois par le passé, des gouverneurs ont lancés de vastes projets visant à rendre le delta praticable par des navires marchants. Une voie navigable sur le Lipini permettrait de renforcer le commerce avec la Vallée du Timon et les Marches de Borengard. Mais la tache est trop ardu et demande des moyens que Mezzara ne peut pas se permettre.

BLASON

Le blason de la Nation de Mezzara est celui de la Flotte Impériale. Il représente un navire de guerre sur fond de soleil.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Amiral Mac Alister

L'Amiral Mac Alister est le commandant absolu de la flotte impériale, il officie à bord du *Mezzara's Flower*, le fleuron de l'armada de l'empire. Les Mac Alister ont un passé glorieux et nombre de ses ancêtres ont été, un jour, gouverneur de la Nation de Mezzara.

Il voue une profonde haine pour les pirates et sait se montrer aussi impitoyable qu'eux s'il le faut. Il aspire à devenir gouverneur un jour, il est prêt à tout pour réussir. C'est un homme cruel et hautain qui ne tolère pas l'échec et l'incompétence.

Emeraldas, Capitaine du *Santa Maria*

Emeraldas est la fille de la célèbre pirate Maria Cervantes et l'avatar du dieu Soledango. Très jeune sa mère lui offrit une émeraude magique qu'elle a toujours portée autour de son coup (cette émeraude est à l'origine de son prénom). Elle parcoure les mers depuis plus d'une centaine d'années à bord du *Santa Maria,* le bateau de son grand père bénit par le dieu Soledango.

Emeraldas a hérité de la fougue de sa mère, elle est toujours en première ligne et reste un exemple pour ses hommes. Elle jouit d'une excellente réputation au sein de la piraterie et beaucoup de jeune marin rêve de servir sous ses ordres.
Elle fut à l'origine du rassemblement des pirates qui levèrent le siége d'Ahmerian face à la Flotte Serpent lors de la bataille des 1000 canons. Depuis ce conflit les méduses ont mit la tête de la pirate à prix.

A la fin de l'Age des Ténèbres, elle mena les pirates des 7 mers jusqu'à la gueule de l'enfer pour en fermer la porte ouverte sur Leak. Depuis ce jour, elle fonda la confrérie de la Main Rouge, un rassemblement de pirate partageant la même idéologie.

Ash le Maudit, Capitaine du *Belladonne*

Le tueur de géant, l'exterminateur de démon, le bourreau des trolls, tous ces surnoms désignent le capitaine Ash. Ancien officier en second sur *le Belladonne,* il prit la fuite en sautant à l'eau lorsqu'il s'aperçu que le capitaine Frost avait vendu son âme au diable. Après avoir nagé plusieurs jours dans une mer infestée de requin, il atteignit finalement la côte et put avertir, mais trop tard, de la naissance de la flotte mort-vivante de Valmort.

Il se joignit au combat lors de l'invasion de Tyrel et se lança à l'abordage du *Belladonne*. Il mourut dans l'affrontement et sombra avec le navire.

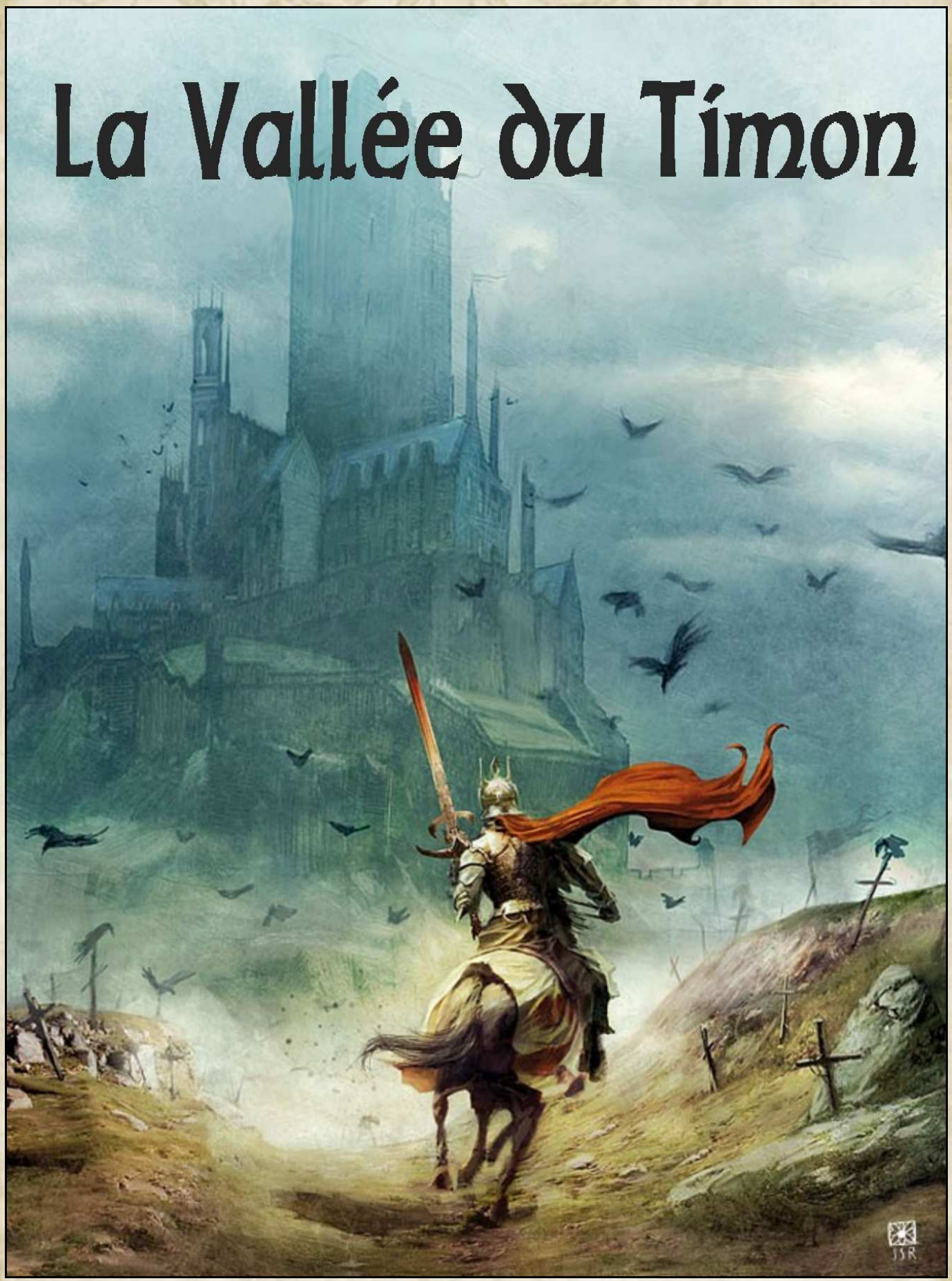
Emeraldas Cervantes lui redonna vie en utilisant un artefact que sa mère tenait du dieu Soledango et *Le Belladonne* resurgit des eaux pour servir un nouveau capitaine.

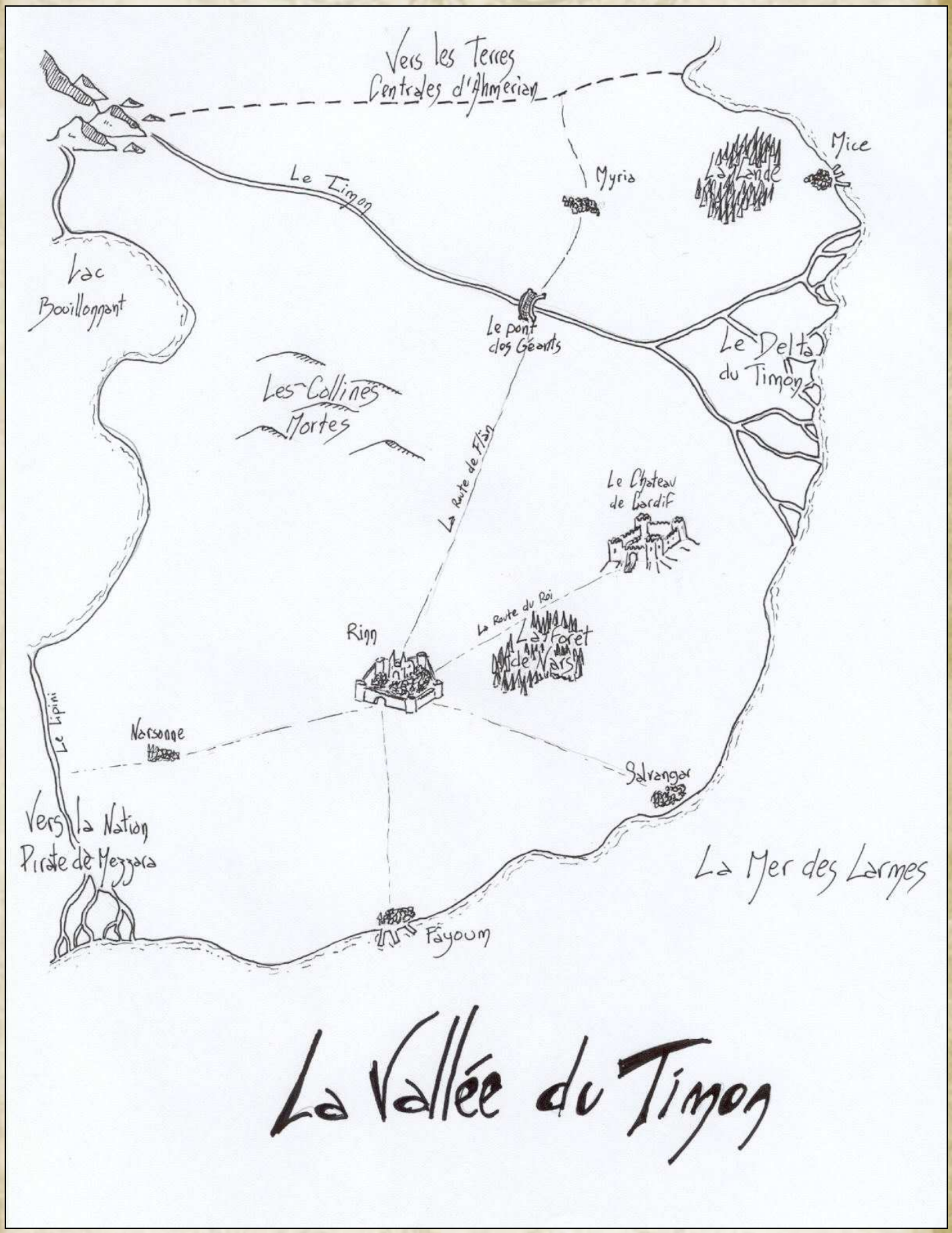
Nazja la noire, Capitaine du *Black Vyper*

Nazja la noire est la redoutable capitaine du *Black Vyper*, c'est également une corsaire méduse travaillant pour la Flotte Serpent. Elle attaque les navires qui nuissent au commerce de Scylla et fournit des renseignements sur la Flotte Impériale aux méduses.

Nazja est une femme cruelle qui n'éprouve aucune compassion pour ses ennemis. Elle crache sur le Code et estime que les pirates n'ont pas à suivre de règles hormis celle du plus fort.

La Vallée du Timon




Vers les Terres
Centrales d'Ahmerian
Le Timon
Myria
La Lande
Mice
Lac
Bouillonnant
Le pont
des Géants
Le Delta
du Timon
Les Collines
Mortes
La Route de Flin
Le Château
de Cardif
La Route du Roi
Rign
La Forêt
de Nars
Le Lipini
Narsonne
Salvanger
Vers la Nation
Pirate de Mezzara
La Mer des Larmes
Fayoum
La Vallée du Timon

La Vallee du Timon

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

A l'origine, la région est née dans la vallée formée par le Timon au Sud Est de Leak, mais aujourd'hui ses frontières géographiques se trouvent bien au delà des rives du fleuve. La terre et le climat de la Vallée sont propices à l'agriculture et durant des milliers d'années le Timon a battit toutes son économie la dessus.
Une grande partie de la Vallée du Timon est composée de plaines fertiles, la Forêt de Nars et La Lande du nord fournissent le bois nécessaire pour la construction et le chauffage. Les Collines Mortes, au centre, abritent de nombreuses cavernes riches en minerais mais sont également infestées de gobelins.
Le fleuve du Timon trouve sa source dans les Montagnes Naines et fini sa course en formant un immense delta célèbre pour ses rizières.
Le Timon possède un climat doux le majeur parti de l'année.

Démographie

La Vallée du Timon est une royauté. Le roi et la reine du Timon sont toujours issus de la plus grande famille du Timon : Les Cardif. Les terres sont sous la direction des ducs ayant prêté allégeance à la couronne. Ils ont la charge de protéger les paysans qui travaillent dans leur duché et de verser une partie de leur revenue annuel au roi.
Il existe un grand fossé social entre la noblesse et la paysannerie. Les paysans n'ont qu'un seul devoir, celui de travailler pour leurs seigneurs, en contre partie ces derniers leurs assurent la protection de leurs chevaliers.
Les nobles portent des titres en accord avec leurs fonctions et leurs rangs dans la noblesse (voir tableau plus bas).
Les habitants de la Vallée sont les Timonais et les Timonaise, ils sont de taille et de corpulence moyenne.

Langues

Les paysans et les gens du peuple parlent le Leakien. Lorsqu'ils communiquent entre eux, les nobles parlent le Haut Leakien, une forme ancienne du Leakien classique, qui date de l'époque de Tyrel. Ce langage est une façon de se détacher de la paysannerie. Aucun noble de s'abaissera à parler le Haut Leakien à une personne de basse naissance et inversement il est interdit à un paysan de parler la langue réservée à la noblesse sous peine de flagellation en publique.
Le Haut Leakien est une langue très ancienne qui n'a jamais évoluée, de ce fait elle comporte moins de mots et d'expression que le Leakien classique. On retrouve dans le Haut Leakien, la racine de certains mots utilisés dans le Leakien.

Le Haut Leakien possède bien évidemment une forme écrite. Il n'a pas d'orthographe précise, les mots s'écrivent comme il se prononce. Certains nobles aiment rajouter des lettres sourdes ou en doubler certaine pour se détacher des autres écrits, ainsi le mot *Beli*, qui veux dire « guerre », peut être écrit *Belli* par une personne et *Bheli* par une autre. Il faut parfois relire plusieurs fois une phrase pour bien en comprendre le sens.

Rang Social du Timon

Titre en Leakien	Titre en Haut Leakien	Devoirs et Fonctions
Roi / Reine	Rex	Protéger et représenter le peuple du Timon
Duc / Duchesse	Dux	Gouverner un duché, chef des armées
Marquis / Marquise	Mark	Représenter son duc à la cour
Comte / Comtesse	Comes	Diriger les terres de son duc
Baron / Baronne	Barvir	Officier militaire
Chevalier	Caballirus	Défendre le royaume
Ecuyer	Scrutarius	Aspirant chevalier
Paysan		Servir la noblesse

LA NOBLESSE DU TIMON

Les Cardif

Après la guerre Élémentaire les hommes du Timon etaient divisés en tribu indépendante. Alors que Tyrel commençait à assembler les premières pierres de son empire, les tribus Timonaises se faisait la guerre pour obtenir les terres les plus fertiles. Ce conflit dura de longues années et vit la victoire du plus grand clan de l'époque : Les Cardifs.
Après avoir conquis toutes les terres du Timon, les Cardifs assurèrent une stabilité politique en remplaçant petit à petit les chefs des tribus vaincus par des membres imminents de la leur et bientôt l'ensemble des tribus importantes du Timon fut sous la direction d'un membre de la famille des Cardifs.

La Venu de l'Empereur

Lorsque l'armée de Tyrel arriva au Timon, elle dut faire face à des adversaires nombreux et bien organisés. Jusqu'alors, l'Empereur n'avait eut a faire qu'a des clans ou des tribus isolés. Tyrel regarda avec intérêt le travail d'unification entreprit par les Cardif et plutôt que de s'engager dans un conflit long et coûteux, Tyrel organisa une rencontre avec les principaux chefs de la famille régnante.
Les terres fertiles du Timon etaient primordiale pour l'Empire et Tyrel savaient que les Cardif seraient un atout inestimable pour son économie. L'Empereur, qui etait considéré comme un être quasi divin, anoblit Grégoire de Cardif, le chef de la famille, qui devint Grégoire 1er, Roi du Timon. Tyrel lui ordonna de constituer une armée dont le rôle serait de défendre le territoire du Timon et ne serait composée que des meilleurs chevaliers de sang royal. En agissant ainsi, Tyrel s'assura de la stabilité militaire et économique du Timon sans pour autant redouter la monté en puissance d'une armée suffisamment grande pour avoir des objectifs de conquête.

Les Duchés

Le Timon est un immense pays et pour assurer la gestion de ces grandes terres, le Roi Grégoire 1er ordonna que l'on découpe le pays en petit territoire et nomma les meilleurs de ces chevaliers à leurs têtes. Ces nouveaux dirigeants furent choisis parmi les *Dux* (général) de son armée et leurs domaines devinrent des *Ducatus* ou duchés.
Le Ducs etaient les maîtres sur leur terre et ne devaient de compte qu'au Roi lui même. Les duchés devaient fournir une certaine quantité de production agricole pour le Royaume du Timon mais également pour l'Empire de Tyrel.
Les duchés furent également découpés en plus petits territoires ou *comites* (comté). La direction de ces comtés revient généralement à des membres de la famille directe du comte. Ces nouveaux dirigeant furent appelés *comes* (comte).
La défense du comté est assurée par le *barvir* (baron) qui signifie « guerrier » en Haut Leakien. Le baron est souvent le jeune frère du comte, il a la charge de surveiller les frontières du comté et de donner la chasse aux braconniers, voleurs, bandits mais aussi aux créatures non-humaines.

La Cour Royale

Le Roi du Timon siége au Château de Cardif avec sa famille proche, ses conseillés et les meilleurs chevaliers du royaume. Le Roi est le souverain incontesté des terres du Timon, il a le pouvoir de déshériter un Duc et toutes les décisions importantes passent par lui.
Le Roi est entouré d'une cour à laquel tous les Ducs sont représentés par leurs Marquis. Bien que l'autorité du Roi soit d'une reconnaissance absolu, les Marquis sont là pour diriger les discutions et se livrer à des joutes verbales féroces dans le but d'influencer les décisions du Roi. La Cour Royale est un champ de bataille où les mots et le poison remplacent l'épée et la lance.

La Guerre

Les Duc sont autorisés à faire la guerre entre eux si cela ne nuit pas à l'économie du pays. Ces batailles sont souvent résolut entre les Chevaliers des deux camps et peuvent se finir par l'annexion du comté vaincu. Les causes de conflit peuvent être aussi diverse que variées, se moquer de la prestation d'un Chevalier ou manquer de respect à une Dame sont autant de raison d'ouvrir les hostilités. Ces guerres sont souvent très rapides et se résolvent quasiment tout le temps par une bonne charge de Cavalerie.

Il ce peut que des Comtes ou, plus rarement, des Ducs unissent leurs forces contre un adversaire commun. Cela arrive lorsque des tribus de gobelins ravagent des terres et massacres des paysans.

LES GRANDES FAMILLES

Certaines familles du Timon on quasiment autant d'influence que celles des Cardif. Leurs duchés couvrent souvent plusieurs milliers d'hectares de terres agricoles. Voici les plus célèbres d'entre elle.

Les Keryn

Le duché de Keryn couvre la quasi totalité des terres se trouvant au nord du Timon (le fleuve). Le château de la famille sur trouve à Myria. Les terres du nord sont assez riches et la plupart des productions agricoles sont acheminées jusqu'au port de Mice.

Les Keryn ont une grande tradition d'honneur et de vertus, leur étendard n'as jamais été défait et aucun de leur chevalier n'as jamais manqué à sont devoir. La soif de connaissance et le respect des valeurs chevaleresques sont très prononcés chez les Keryn.
La première duchesse, Myria de Keryn etait une femme intelligente et très à l'écoute de son peuple. Beaucoup de ses chevaliers mettaient en avant ses valeurs morales et son courage. Deux milles ans après, l'héritage de Dame Myria perdurent encore au sein de la chevalerie de Keryn.

Les armoiries des Keryn est un Lion d'or sur fond de gueule. Le lion symbolise le courage et la ténacité dont fait preuve l'ordre de chevalerie de la famille. La couleur rouge rappelle la couleur de la robe que Dame de Keryn portait lorsqu'elle reçu son titre de duchesse.

Les Sombroeil

Le duché de Sombroeil occupe la partie ouest du Timon, il s'étend du Lac Bouillonnant au nord jusqu'à la côte de Timon au sud. Le château de la famille se trouve prés de Narsonne.
Les Sombroeil ont un grand passé militaire et sa chevalerie est connut pour être la plus puissante de toute. Personne n'as jamais réussit à résister à une charge de la cavalerie de Sombroeil. Les chevaliers sont très fiers de leurs réputations et de leurs prouesses martiales, ils méprisent plus que quiconque les basses valeurs guerrières. C'est pour cela que les armées de Sombroeil ne compte quasiment pas d'archer et se base uniquement sur la cavalerie.
Les armoiries des Sombroeil est un dragon rouge sur fond de sable. Le dragon représente le monstre qui terrorisait les terres qu'occupe la famille à l'heure actuelle et que tua le Duc Julien de Sombreoil en l'an 121. Le noir représente la terre sur lequel c'est battit le duché.

Les Valois

Le duché de Valois occupe les des terres sud bordant la côte du Timon. Il s'étend du Marais des Sorcières à l'ouest jusqu'à la ville de Salvangar à l'est. C'est le duché le plus riche du Timon et ceci est principalement dut au commerce maritime. Prés de 80% de l'économie des Valois découle directement des taxes d'importations qu'ils perçoivent. A l'exception du duché de Keryn qui possède sont propre port, tous les duchés désirant faire commerce avec les autres pays doivent acheminer leur marchandise par l'un des deux ports appartenant à la famille de Valois : Fayoum et Salvangar.
Les armoiries des Valois sont un taureau noir sur fond azur. Le taureau représente le labeur et la production agricole et la couleur azur la mer.

Les Belmont

Le Duché de Belmont se trouve au nord de Rinn, il n'est pas très grand et se comporte deux comtés seulement. Les Belmont sont étroitement lié au Cardif et les membres des deux familles se marient souvent ensemble. Les chevaliers de Belmont sont très pieux et marqués par une forte histoire de sainteté. Beaucoup de chevalier de la famille Belmont quitte leurs terres pour rentrer dans l'ordre de la Croix du Glaive et de la Balance. Les plus grand héros de l'ordre sont issus de cette famille et il n'est pas rare de voir un Belmont à la tête de celui ci.
Les armoiries des Belmont est une croix blanche sur fond de sable. La croix représente la nemesis des morts vivants.

LA CHEVALERIE

Les Chevaliers

Au Royaume du Timon, les seules personnes ayant le droit de porter une arme sont les chevaliers. Le devoir de tous chevaliers et de servir son Roi, son Duc et son Comte. Il a également la tache de protéger le bas peuple et de combattre les créatures non-humaines qui pillent les terres sous sa surveillance.
Les Chevaliers sont tous issus de la noblesse. Avant de devenir un serviteur du Roi, le jeune aspirant doit d'abord servir un Chevalier en devenant son « porte écu » ou écuyer. Durant sa période d'apprentissage, un écuyer assiste son Chevalier, entretient son équipement, soigne son cheval, porte ses armoiries et apprend le métier des armes.
Lorsque le Chevalier pense que son écuyer est prêt à recevoir ses propres armoiries, il en fait la demande à son Comte qui est le seul à pouvoir adouber un écuyer. Lorsqu'un écuyer reçoit d'adoubement, il prononce à voix haute son serment

de chevalier, ses armes lui sont ensuite remises et il rentre immédiatement dans l'Ordre de Chevalerie de son Comte.

Les 10 serments d'un chevalier
Tu croiras à tous les enseignements de la Lumière
Tu protégeras le Roi
Tu défendras tous les faibles
Tu aimeras le pays où tu es né
Tu ne fuiras jamais devant l'ennemi
Tu combattras les injustes avec acharnement
Tu rempliras tes devoirs féodaux
Tu ne mentiras jamais
Tu seras fidèle à ta parole
Tu seras toujours le champion du droit et de la justice

Le Code de la Chevalerie

Toute sa vie, un chevalier suit un code de l'honneur appelé Vertus ou Code de la Chevalerie, à aucun moment il ne devra s'en égarer. Le Code chevaleresque est remplit de devoir envers son Roi, son Seigneur, sa Dame et son Pays. Un Chevalier doit être juste, courtois, droit et ne jamais se laisser emporter par la colère ou la vengeance aveugle. Il doit également honorer son ordre lors des joutes et des batailles.

Un Chevalier suit le précepte de la Lumière et de la Justice, malgré cela il reste différent des paladins de l'Ordre du Glaive et de la Balance car ils ne reconnaissent pas Tyrel comme étant leur suzerain, personne n'est au dessus du Roi.

L'Ordo Caballirus

Les Ordo Caballirus ou Ordres de le Chevalerie sont des groupements de chevaliers partageant la même allégeance ducale. Ces Ordres ont été crées avant tout pour permettre à un comte de ressembler ses chevaliers dans une armée mais avec le temps les Ordres ont trouvés d'autre domaine de compétition. Les joutes, les tournois et les cérémonies traditionnelles sont d'autant de manière de prouver la supériorité de son Ordre.
L'Ordre à également la charge de porter et de protéger l'étendard du Comte dans une bataille. Cet honneur revient généralement au Chevalier qui a gagné le dernier tournoi.

LES HOMMES DU PEUPLE

Au Timon, la condition d'homme du peuple peut sembler très difficile mais en fait les paysans se contentent de leur statut. Un Duc a besoins des paysans pour cultiver ses terres aussi, bien qu'ils ne fasse pas partie de la noblesse, ils seront protégés par ses Chevaliers. La puissance d'un duché se mesure à partir de ses ressources agricoles, sans paysans pas de production et sans production pas de prestiges.
Les hommes du peuple servent leur Comte du mieux qu'ils le peuvent, bien que les professions agricoles soient les plus répandues, tous les métiers sont censés apporter une contribuion à l'économie générale du duché. Un homme du peuple travail d'abord pour son Comte avant de travailler pour lui. Chaque mois, il verse une dîme à son seigneur sous la forme d'or ou de production artisanal et agricole et en échange, le Comte assure sa protection. C'est aussi simple que cela.
Au Timon, les hommes du peuple ne sont pas autorisés à porter une arme, la protection des terres revient aux chevaliers. Néanmoins, il arrive quelque fois que le Comte fasse une levée paysanne pour monter une grosse armée mais cela est toujours à contrecœur car un paysan mort et une perte d'argent.
La fierté des Chevaliers font qu'ils mettent le combat au corps à corps au dessus de tout, il n'est pas digne d'abattre un adversaire à l'aide d'une arme à distance tout comme il n'est pas concevable de laisser des paysans jouer le rôle de chevalier. Les hommes du peuple qui prennent part à une guerre le font très souvent en tant qu'archers. L'arc est devenu un symbole, l'arme du paysan, et les banquets, les bals et les fêtes se finissent généralement par un concours de tir.

L'AGE DES TENEBRES

Le Roi est mort, vive la Reine

Le Timon soutenait l'effort de guerre du Royaume de Tyrel dans sa lutte contre les armées mort-vivantes dans le Nord en lui envoyant de nombreux vivres par bateaux. Valmort, sous les conseils de la déesse Sirenia, décida de porter un grand coup en tuant le souverain du Timon.
Le Roi Hubert IV tomba mystérieusement malade et mourut très rapidement. En l'absence d'héritier c'est sa femme, Isabelle de Cardif, qui devint la Reine du Timon. La position de la nouvelle Reine fut contestée par quelques Ducs et certains d'entre eux refusèrent de reconnaître immédiatement l'autorité de leur nouvelle suzeraine. Le seigneur Valmort profita de ce chaos pour infiltrer ses vampires au Timon. Les agents de Valmort firent tout pour plonger le pays dans l'anarchie générale en influençant les décisions prisent à la Cour Royale. Mais la Reine etait forte et elle évita au Timon une sanglante guerre civile.
Devant cet échec, Valmort mit au point au autre plan. Les Ducs qui etaient sous son emprise

empoisonnèrent les vivres qui partaient pour le Royaume de Tyrel et une épidémie de peste se propagea dans les rangs des serviteurs de la Lumière. L'armée de Tyrel ne s'en remit jamais et fut balayée en quelques semaines. La victoire de Valmort dans les terres du nord est la conséquence directe de son action au Timon.

La Cour des Ombres

Aujourd'hui encore, le seigneur Valmort à des yeux et des oreilles à la Cour Royal. Ses vampires surveillent et corrompent les personnes les plus importantes. Certain d'entre eux on déjà prit position aux côtés de la Reine.

La Cour est devenue un endroit bien obscur et les plus fidèles serviteurs de la couronne le perçoivent. Des alliances se forment dans les ombres et l'ont dit que la grande guerre que la Reine avait réussit à éviter et sur le point d'éclater.

LIEUX NOTABLES

Rinn

Rinn est la capitale de la Vallée du Timon, elle est protégée par plusieurs murs d'enceinte haut d'une dizaine de mètres. Au centre de la ville se dresse une immense cathédrale qui n'a de cathédrale que le nom car cet ancien lieu voué au culte de la lumière a été transformé en palace à la gloire des rois du Timon.
La cité n'appartient à aucun duché, la ville est gouvernée par le roi lui même et est le siége de la famille royale. Tous les ans, pour l'anniversaire du roi, Rinn devient le centre festif de tout le pays. Les bateleurs, conteurs et ménestrels arrivent des quatre coins du Timon pour animer la grande fête qui rend hommage à leur suzerain. C'est une occasion également pour la noblesse de se réunir et d'intriguer à la cour.

Le Château de Cardif

Le Château de Cardif est le siége du pouvoir royal. Cette ancienne forteresse, construite par les nains, trône au sommet d'une immense colline sur les terres des Cardif. Il est dit que si un jour le château est détruit, la royauté Timonaise prendra fin. L'édifice est un cadeau du Seigneur sous la Montagne au roi du Timon à l'époque ou leurs deux peuples etaient en guerre contre les gobelins qui infestaient la région autour des Montagnes Naines.

Le château est une merveille d'architecture, les murailles colossales s'harmonisent avec les grands jardins intérieurs. Avec le temps, chaque roi à apporter une touche personnel au château et l'édifice actuel n'as plus grand chose à voir avec la construction de jadis.

Narsonne

Narsonne est la capitale du duché de Sombroeil. C'est une grande ville fortifiée qui ressemble un peu à Rinn, mais en moins grandiose. Cette ressemblance lui vaut d'ailleurs le surnom de « petite Rinn ». A quelques kilomètres au nord de Narsonne se trouve le château des Sombroeil.
Narsonne est la patrie de la chevalerie. Les chevaliers du duc de Sombroeil comptent parmi les plus prestigieux et les plus redoutés de tous les ordres du Timon aussi la ville accueil beaucoup de tournoi tout le long de l'année. Certains chevaliers traversent le pays tout entier pour venir se mesurer à la crème de la chevalerie.

Myria

La ville de Myria c'est construite autour du Château de Myria, demeure ancestrale des Ducs de Keryn. Le château, et la ville, porte le nom de la première Duchesse de la famille : Myria de Keryn. La ville est à l'image de cette grande dame, belle et étincelante. Les toits des maisons sont faits de tuile d'ardoise blanche et réfléchissent la lumière du soleil lorsque celui ci le lève à l'est. A l'entrée de la ville se dresse deux majestueux lion de pierre, symbole des Keryn. Myria est la capitale de l'art et de la connaissance

Timonaise, beaucoup de chevalier viennent y trouver inspiration et savoir. L'ordre de chevalerie de Keryn est connut pour être le plus droit et le plus sacré.

Fayoum

Fayoum est le plus grand port du Timon, c'est de là que partent 60% des productions agricoles du pays. Le trafic maritime est hallucinant et n'a rien à envier aux autres grands ports de Leak. La cité se trouve dans le duché de Valois et les taxes maritimes assurent la quasi totalité des finances de la famille. Le château des Valois est construit sur une haute colline qui domine la ville. La proximité de la mer à noirci la couleur de sa pierre et les habitants de Fayoum l'appel, le Château Noir.
Le port de Fayoum est protégé par la marine impériale mais les pirates s'intéressent peu aux commerces des denrées alimentaires et préfère se concentrer sur des marchandises plus « prestigieuse ».

Le Pont des Géants

Le Pont des Géants doit sont nom à son exceptionnelle longueur. C'est l'ouvrage d'art le plus grand jamais construit sur Leak. Il fut battit par les nains sur une demande expresse du roi. Le pont devait permettre à une armée de cinq milles chevaliers de pouvoir traverser le Timon en moins d'une heure. Les nains travaillèrent durant cinq ans. L'édifice est long de trois cents mètres pour vingt de large et enjambe le fleuve du Timon sur plus de soixante mètres de haut, il est orné de statues représentant les différents rois du Timon.

Le Timon

Le Timon prend sa source dans les Montagnes Naines pour finir sa course dans la Mer des Larmes dans un grand delta. Ce fleuve coule depuis la nuit des temps à travers le pays à qui il a donné son nom, creusant par endroit des vallées profondes. A quelques endroits, le Timon peut atteindre une largeur de plus de deux cents mètres.
Ses eaux, rapides et dangereuses, rendent la navigation hasardeuse.

Les Collines Mortes

Les Collines Mortes sont infestées de gobelins. Les peaux-vertes ont creusés un réseau de galerie souterraine pour s'y réfugier lorsque les soldats du Timon leur donne la chasse. Les méthodes employées par les chevaliers ne se prêtent guère au combat dans les mines et les gobelins peuvent y trouver une sécurité toute relative.
C'est pour cela que les Collines Mortes sont évitées par les paysans Timonais car les gobelins peuvent se montrer très cruels et très entreprenant, surtout en période hivernale.

La Forêt de Nars

L'immense Forêt de Nars est le repère de nombreuses bandes de brigand. La hauteur et la densité de ses arbres permettent aux voleurs d'avoir un avantage certain sur les chevaliers et leurs montures. La forêt borde les riches champs de la région de Rinn et surtout la Route du Roi. Cette route est fréquemment empruntée par les nobles en provenance du nord du pays, ce qui n'échappe pas à la vigilance des brigands qui résident dans Nars.

BLASON

Chaque famille, chaque chevalier, chaque ordre possède ses propres armoiries. Il existe plus d'un millier de blason Timonais. Il existe néanmoins un code très assez strict en héraldique.
Tout d'abord, l'héraldique n'emploie que huit couleurs, pour que le dessin reste contrasté et visible de loin. Ces teintes sont classées en deux familles. La première, celle des émaux, comprend gueules (rouge), azur (bleu), sable (noir), sinople (vert), pourpre (violet) et orange. La seconde, celle des métaux, inclus l'or (jaune) et l'argent (blanc). On peut aussi ajouter des « textures » censées représenter des fourrures, et une couleur chair, mais elles sont moins fréquentes. Il arrive également que certains motifs, en particuliers animaliers, soient peints dans des tons naturels comme des bruns.
Les armoiries la plus célèbres sont sans doute celle de la famille de Cardif qui représente une fleur de lys argent sur fond azur.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Isabelle de Cardif, Reine du Timon

Depuis la mort d'Hubert IV et en l'absente d'héritier c'est sa femme, la Reine Isabelle de Cardif, qui règne sur le pays. Son couronnement ne c'est pas fait sans vague car beaucoup de nobles convoitaient la place de Roi.
La famille de Cardif c'est considérablement affaiblit durant ces dernières années, beaucoup de prétendant au trône du Timon sont mort dans des circonstances plus qu'étrange, accidents de chasse, maladies incurables etc. Certain prétende qu'une malédiction c'est abattu sur la famille royale, d'autre y voit là la main des ténèbres.

La Reine Isabelle est une personne forte et autoritaire. Au début de l'Age des Ténèbres, elle a sut rassembler autour d'elle ne nombreux chevalier

pour déjouer un terrible complot et éviter au Timon de plonger dans une terrible guerre civile.
Mais depuis quelques années, la Reine est devenu l'ombre d'elle même. Personne ne sait à quoi est dut ce changement. Ses apparitions à la cours sont de plus en plus rare, il se dit à la cour que la vieille Reine est malade et que ces jours sont comptés.

Duc Gilles de Keryn

Le Duc Gilles de Keryn tient les rênes de la famille depuis l'age de 12ans, c'est une personne très cultivée et très estimée à la cours pour sa prestance et sa courtoisie.
A l'aube de l'Age des Ténèbres il a soutenue la nouvelle Reine et sans son soutient militaire Isabelle de Cardif ne serait certainement pas assise sur le trône du Timon à l'heure actuel. Depuis toujours les Duc de Keryn sont aux cotés de la famille royale et Gilles ne fait pas exception à cette règle.

Marie de Belmont

Marie de Belmont est l'héritière de la famille Belmont et peut ainsi prétendre au trône du Timon lorsque la reine viendra à mourir.

C'est une femme d'une beauté resplendissante, intelligente et généreuse. Sa position sociale lui apporte beaucoup de responsabilité mais également son lot d'ennemi. Marie de Belmont à déjà fait l'objet de nombreuses tentatives d'assassinat mais à toujours sut s'entourer de chevaliers loyaux pour assurer sa protection.

Duchesse Constance de Valois

La Duchesse de Valois, ou la Dame Noire comme on la surnomme souvent, est l'une des personnes les plus intrigante du Timon. Sa froide beauté et sa présence majestueuse fait chavirer les cœurs des hommes et attise la jalousie des dames. C'est une femme très influente et son duché est probablement le plus riche du pays.
Il y a quelques années de cela, tous les Comtes de la famille disparurent en une seule nuit et personne ne sait ce qu'il advint d'eux. Constance de Valois donna la garde de ses comtés vide à des personnes bien étrange : les Asservis, des hommes et des femmes ayant perdu leurs identités et œuvrant sans faille pour leur maîtresse.

Personne ne doute que la duchesse soit une magicienne très puissante et ambitieuse, il se dit dans les alcôves de la cour qu'elle complote pour prendre le pouvoir au Timon. Sur demande de la famille Belmont, des membres de l'ordre de la Croix ont été envoyés pour enquêter sur elle afin établir une éventuelle relation entre la Duchesse de Valois et le seigneur Valmort. Bien que son passé possède quelques zones obscures, jusqu'ici rien ne permet de la relier au seigneur de la mort.

Duc Auguste de Sombroeil

Le Duc Auguste de Sombroeil est un homme cruel, impulsif et ambitieux qui ne cache pas son désire de prendre le trône du Timon. Il fut l'un des premiers à contester l'autorité de la reine Isabelle de Cardif et à rallier beaucoup de petit Duc à sa cause. Ceci est principalement dut à la remarquable politique menée par le Marquis de Chapel à la cour.

Depuis la mort de son fils face à un chevalier de Valois lors du tournoi de la Reine, le Duc de Sombroeil et la Duchesse de Valois se déteste corps et âme, il voit en elle une rivale politique et militaire. Depuis quelques années il rassemble de nombreux chevalier pour se préparer à une guerre totale contre la Dame Noire.

Eric de Chastillon, Champion de la Reine

Messire de Chastillon est un chevalier errant. Il a gagné le tournoi en l'honneur de la reine et devint donc son champion pour l'année en cour.

Eric est un homme de vertu, juste et droit comme il en existe peu lors de cette sombre époque. Il parcourt le Timon en faisant respecter les valeurs chevaleresques et combat sans relâche les ténèbres et leurs alliés. Il sait reconnaître la morale d'un individu et pour lui un titre de chevalier se mérite par les actes et non par le sang.

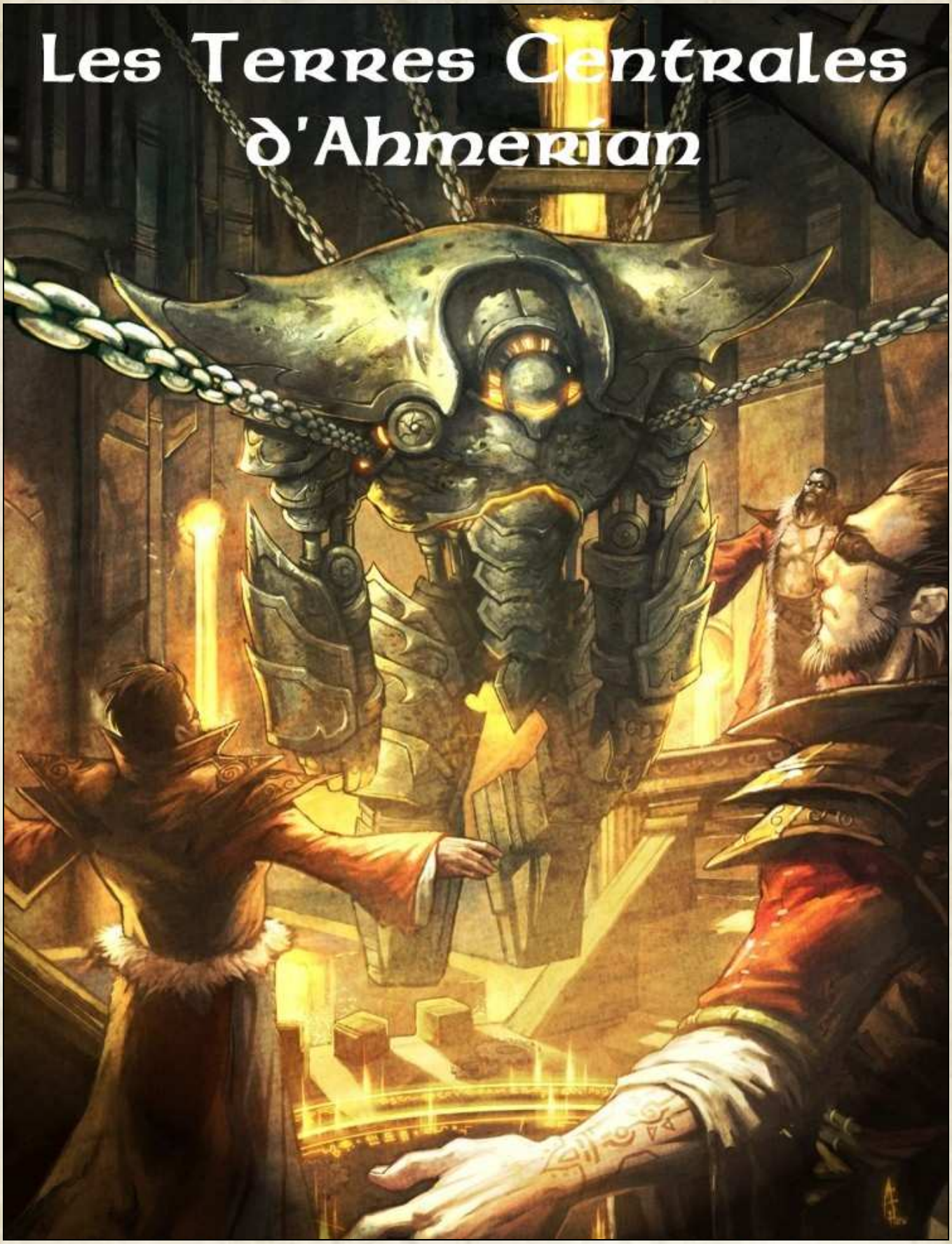
Sans Visage, Le Chevalier Noir

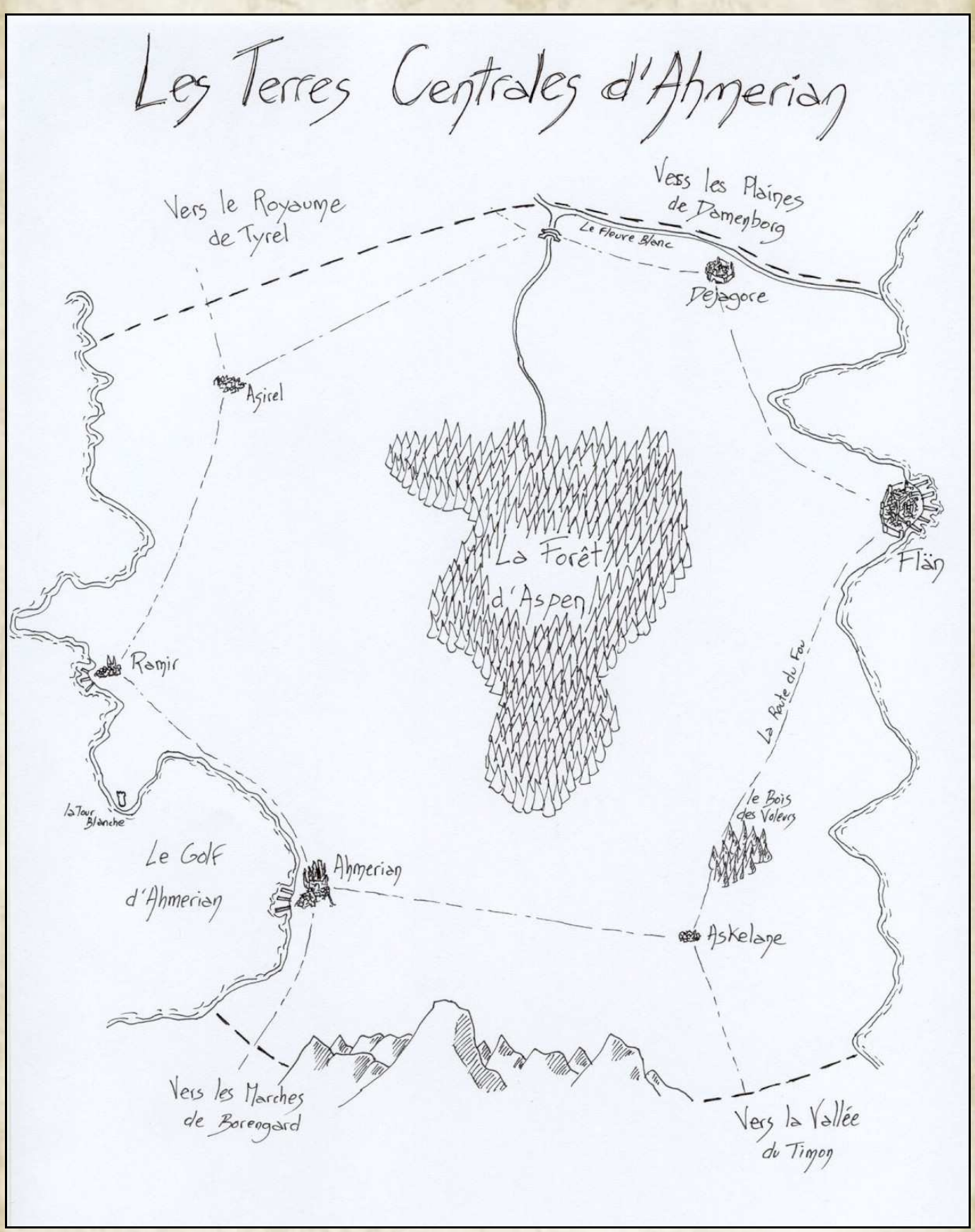
Sans Visage est l'un des dix Asservis de la Duchesse Constance de Valois. C'est le général en chef des armées de la dame. Personne ne sait qui etait réellement ce chevalier avant qu'il ne perde son nom et ne devienne le serviteur de Valois. La couleur sombre de son armure et l'absence d'héraldique sur son bouclier lui ont valut son surnom de Chevalier Noir.

Sans Visage est un adversaire redoutable, il a gagné le précédant tournoi de la Reine en tuant messire Thibaut de Sombroeil, le fils du Duc de Sombroeil, lors de la joute finale. Depuis ce jour, les chevaliers de Sombroeil ont juré de faire payer à Sans Visage la mort de leur capitaine.

Il n'a jamais voulut du titre de champion de la Reine, estiment que son allégeance ne revient qu'a la Duchesse Constance de Valois. Cet égard d'étiquette lui a valut énormément d'ennemis dans tout le royaume.

Les Terres Centrales d'Ahmerian




Les Terres Centrales d'Ahmerian
Vers le Royaume de Tyrel
Vers les Plaines de Damenborg
Le Fleuve Blanc
Dejagore
Asirel
La Forêt d'Aspen
Flän
Ramir
La Route du Fou
la Tour Blanche
le Bois des Voleurs
Le Golf d'Ahmerian
Ahmerian
Askelane
Vers les Marches de Borengard
Vers la Vallée du Timon

Les Terres Centrales d'Ahmerian

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Comme son nom l'indique, les Terres Centrales d'Ahmerian occupent la partie centrale de Leak. Elles ont une frontière commune avec le Royaume de Tyrel et les Plaines de Damenborg (délimité par le Fleuve Blanc) au nord et les Marches de Borengard et la Vallée du Timon au sud. Au centre du pays se trouve la grande Forêt d'Aspen et le peuple elfique. Les terres sont plutôt basses et fertiles. Le climat y est doux tout le long de l'année. La capitale est Ahmerian.

Démographie

Les habitants des Terres Centrales d'Ahmerian sont les Ahmerianais et les Ahmerianaise. Ils ont la peau blanche et les cheveux plutôt sombres. Les Terres Centrales sont les plus peuplées de Leak aussi il existe un nombre très important de cultures et de coutumes. Celons la région les hommes et les femmes ne s'habillent pas tous de la même façon.

Le pouvoir à Ahmerian a toujours été coupé en deux, l'ouest est gouverné par le conseil des mages d'Ahmerian alors que l'ouest est dirigé aujourd'hui par ce qu'il reste de l'Ordre du Glaive et de la Balance. Cette rivalité date depuis la naissance de l'Empire de Tyrel et est présente dans tous les domaines : la politique, le commerce, les connaissances, les découvertes, la mode etc. De tout temps l'est et l'ouest d'Ahmerian ont été rivaux.

Langues

Les Ahmerianais parlent le Leakien, néanmoins le nombre important de culture à donné naissance à plusieurs dialectes. Ces langues régionales sont toutes plus ou moins dérivées du Leakien classique si bien qu'il est possible pour une personne parlant le Leakien de comprendre une conversation sans pouvoir dialoguer parfaitement. De plus, il est facile pour des personnes parlant le même dialecte d'employer des mots et des phrases que seules ceux qui le pratiquent peuvent comprendre.

Les mages d'Ahmerian parlent une langue appelée Magikan. Ils la parlent entre eux et ne l'enseigne jamais aux personnes non initiées et ne faisant pas partie de leur école. C'est une langue étrange qui, pour des oreilles novices, ressemble aux paroles que les mages prononcent lors de leurs incantations magiques. Cette langue est aussi un signe de reconnaissance, lorsque deux mages se rencontrent ils parlent en Magikan.

Le Magikan possède, bien évidement, une version écrite. C'est avec cette écriture que les mages remplissent leurs livres de sorts et leurs parchemins. Il existe 7 façons d'écrire le Magikan, une par école de magie. Les mages apprennent l'écriture relative à leurs domaines de magie mais peuvent reconnaitre d'un simple coup d'œil l'écriture d'un autre domaine, bien qu'ils ne puissent pas la lire sans avoir recours à un sort de lecture de la magie.

LES 7 ARCANES

La Création de la Guilde des 7 Arcanes

La magie est un don de la déesse Tiamat, qui l'offrit à son peuple, les méduses. Le secret de cette puissante magie fut volé lors de la grande Guerre Élémentaire par un groupe d'érudit humain qui, sous le commandement du futur empereur Tyrel, l'utilisa pour terrasser les troupes de l'alliance des orcs et des méduses. La médiocre connaissance de ces mages et leurs incapacités à réellement contrôler les essences magiques donna lieu à de terrible désastre. Après la guerre, Tyrel interdit la pratique de la magie car il la jugeait trop instable et surtout trop incontrôlable.

Malgré ces interdits, certains mages continuaient à pratiquer leurs arts en secret, ce qui donna lieu à de terrible purge de la part de l'ordre nouvellement créé du Glaive et de la Balance. C'est alors qu'un homme se présenta devant l'Empereur, il se nommait Marius. Marius demanda à Tyrel le droit de le convaincre de l'efficacité de sa magie et de l'utilité qu'elle pourrait avoir pour l'empire. Tyrel accepta et laissa 40 ans à Marius pour prouver ses avances.

Après toute une vie vouée à l'étude et à l'archivage de la magie, le vieil homme fini par conclure ses recherches. Marius avait classé l'essence magique en 7 Arcanes et prouva à Tyrel l'efficacité de celle ci. L'Empereur fut convaincu et ordonna la construction d'une école où la magie serait étudiée, enseignée et surtout contrôlée. La Guilde des 7 Arcanes été née, et Marius en devint le premier grand Archimage.

Marius classa l'essence magique en 7 Arcanes, chacune d'entre elle symbolise un aspect de la magie. La Guilde enseigne la magie en générale mais des branches se sont spécialisées dans l'étude d'une Arcane en particulier. Ces branches, au nombre de sept, ont pour nom l'aspect de la magie qu'elle étudie. Ainsi nous trouvons l'Arcane de la divination, de l'enchantement, du feu, de la magie, du sang, de l'illusion et de la mort. Suite à la trahison de Kardis, l'étude de la 7em arcane, celle de la mort, fut interdite par Tyrel. Aujourd'hui la 7em arcane porte le nom d'Arcane sans nom.

La Guilde des 7 Arcanes enseigne l'art de la magie, son école se trouve à Ahmerian, la cité de la connaissance. Tous les membres de la guilde se doivent de la servir. L'admission coûte 30 pièces d'or par mois, à ce prix là l'on comprend pourquoi la majeure partie des élèves sont issue de famille aisée. Chaque membre a le devoir de servir la Guilde et celle-ci met à leur disposition un enseignement magique de qualité ainsi qu'un accès plus ou moins restreint à la Bibliothèque du Savoir.

Le Cercle Intérieur

Le Cercle Intérieur est composé des huit personnes les plus importantes de la Guilde, à savoir des sept l'Archimage dirigeant les branches de la magie et du Gardien de Savoir responsable de la Bibliothèque du Savoir. Avec le bannissement de l'Arcane de la nécromancie, un siège reste vide lors des assemblés.

Un conseil a lieu 4 fois par ans, au commencement de chaque saison. Les directives des grands maîtres y sont ordonnées et un bilan des activités de la Guilde y est dressé. Les décisions les plus importantes sont décidées lors d'un vote à main levé.

La Guilde

La Guilde se trouve à Ahmerian, c'est un immense complexe de bâtiment et de muraille qui se dresse au sommet de la ville. Chaque branche possède une partie du château et est en droit de l'aménager comme elle l'entend. De ce faite, l'ensemble des bâtiments de la Guilde sont assez hétéroclites et extravagantes. Chaque section possède une grande tour dans laquelle les cours de magie sont dispensés. Ces tours sont visible de tout Ahemrian et sont la fierté des branches de magie qui n'hésite pas à construire encore et encore plus d'étages pour faire de l'ombre à celle des ses voisins. Cela donne quelques fois lieu à des accidents comme en 1254 ou la Tour de l'école de l'Arcane du Feu s'effondra, en partie du au manque de solidité de ses fondations.

Chacune de ces tours possèdent des particularités esthétiques et techniques qui leurs son propre. La

tour de la Divination possède un gigantesque observatoire à son sommet, la tour de feu est peinte en rouge vif et l'on dit que la tour de la magie n'as pas d'escalier et que l'on si déplace en empruntant des plaques de cuivre qui se soulèvent du sol par magie.
La Bibliothèque du Savoir se trouve dans les murs de la guilde. Elle est dirigée par le Gardien du Savoir, qui siège également au Cercle Intérieur. La bibliothèque renferme au moins un exemplaire des livres écrit sur Leak et certain de ses ouvrages dateraient de l'Age d'Or. Les livres sont uniquement accessibles aux membres de la guilde et aux personnes ayant une accréditation du Cercle Intérieur. La bibliothèque est protégée par des sortilèges de défense très puissants et une garnison de l'Ordre du Glaive et de la Balance y est également présente.

KARDIS LA MAUDITE

Le Jour des Morts

120 ans après sa création, Kardis la 5eme grande archimage de la Necromancie se rendit tristement célèbre lorsqu'elle plongea l'ile entière dans une ère de chaos. Durant ces recherches, la magicienne parvint à découvrir le secret de l'équilibre élémentaire et à connaitre la part d'ombre dans la lumière : Leak. Kardis rapprocha sa magie de celle de l'ombre et ouvrit une voie vers les ténèbres. La puissance de l'ombre était ancienne et inconnu jusqu'alors, mais elle était également aussi puissante que celle de la lumière. Réalisant ce que ce pouvoir signifiait, elle embrassa la part des ténèbres et se fit la porte parole de l'ombre.
Depuis le sommet de la tour de la nécromancie elle fit appel à la force de Leak et lança un terrible sortilège en sacrifiant les six autres archimages sur l'autel de l'ombre. En l'espace d'une nuit, tous les morts qui se trouvaient à des milliers de kilomètres revinrent de la mort pour servir la sombre sorcière. Ce jour, le 12e jour du mois du Dragon, est connu comme le Jour des Morts.

L'Armée des Ombres

A la tête de sa nouvelle armée, Kardis rasa des dizaines de villes et assiégea Ahmerian. Il ne fallut pas longtemps pour que Tyrel mobilise son armée et se lance à l'encontre de l'archimage déchus. Les forces de Kardis étaient mille fois plus nombreuses que celle de Tyrel qui se trouvait vite étouffé par le nombre démesuré de ses assaillants. Chaque soldat de la lumière qui tombait venait grossir les rangs de l'ombre. Bien que nourrit d'une force divine, les paladins et les prêtres du Glaive et de la Balance n'avaient jamais été réellement confrontés aux manifestations de l'ombre. La première année fut terrible et l'ile se trouva sur le point de sombrer.
Tyrel savait que seul la mort de Kardis pourrait mettre un terme à cette ère de ténèbres. Il chercha la nécromancienne mais celle-ci resta longtemps cachée de ses visions, l'ombre qui l'enveloppait la dissimulait de la clairvoyance de la lumière. Kardis devint rapidement connus à travers tout le continent, son armée pouvait apparaitre n'importe où et repartir aussi rapidement qu'elle était venu. Elle était aussi imprévisible qu'insaisissable. L'Empereur mit alors au point un plan pour attirer la nécromancienne hors de ses ombres dissimulatrices.

Tyrel fit route avec une partie de son armée vers les Plaines de Damenborg pendant que le gros de ses troupes était déployé plus au sud, vers Flän. Le plan de l'Empereur était de faire croire à Kardis que ses troupes étaient divisées et sans défense, forçant ainsi la nécromancienne à attaquer ses troupes au nord. Kardis tomba dans le piége et attaqua la force de Tyrel avec tout ce qu'elle avait.

La Chute

Tyrel se fraya un chemin sanglant à travers le champ de bataille. Les morts ramenés à la vie étaient nombreux et certain d'entre eux ne trouvaient pas la mort ultime, même lorsqu'une épée les transperçaient de part en part. Seule la lumière de Tyrel et quelque un de ses plus fideles chevaliers pouvaient terrasser les ombres les plus puissants. La bataille fut un terrible massacre et malgré toute sa force et sa volonté, Tyrel ne put jamais atteindre Kadris. Son plan était un pari risqué et il était en train de le perdre.

C'est alors que la nécromancienne fit la seule et unique erreur de son existence. Dans un excès de vanité, elle voulut mettre un terme à la bataille en tua l'Empereur de ses propres mains. La puissance des ténèbres était immense, elle enveloppait le champ de bataille de ses ailes noires. Alors que Kardis s'avançait parmi ses ombres, Tyrel mit à exécution son plan. Ses plus puissants prêtres de la lumière, dissimulés en chevalier, entonnèrent un chant divin pour balayer les ombres grandissantes et un soleil se mit à briller dans la nuit. Sous cette lumière divine, Tyrel se dressa devant Kardis et lui coupa la tête d'un unique coup d'épée. La tête de la nécromancienne roula sur le sol et son armée de ténèbres fut engloutit par la lumière de Lynn.

Tyrel fit construire un mausolée à l'endroit où Kardis fut tuée. Il emprisonna son corps dans une tombe souterraine et y scella l'entrée avec de puissantes glyphes de lumière. Il confia à ses meilleurs chevaliers la tache de garder la tombe et fit en sorte que personne ne puisse jamais trouver le lieu ou est morte Kardis.

Les Enfers

Dans sa mort, Kardis fut conduite dans les royaumes infernaux par les ombres qui l'avaient servit et, en l'absence du seigneur Ashragorn emprisonné dans la Prison de Pierre, elle prit sa place et devint la Reine des Enfers. Elle fit de son enfer le plan des Ténèbres, l'endroit que les âmes des criminelles et les pécheurs atteignaient dans leurs morts.

Lorsqu'Ashragorn fut libéré, il entreprit de retrouver son trône et de chasser cette usurpatrice de son plan. Au lieu de se battre, Kardis séduit le seigneur du feu et se maria avec lui. Les enfers furent partagés en deux royaumes : celui du feu et celui de l'ombre. Le royaume infernal d'Ashragorn accueille les âmes des personnes dont la vie était guidée par le désespoir et la brutalité. Le royaume ténébreux de sa femme accueille quand à lui les âmes des traitres, des lâches et des maudits.

De son vivant Kardis fut très certainement la plus puissantes magiciennes à avoir foulée les terres de ce monde. Elle mit à mal l'ensemble de l'Empire de Tyrel et seule la lumière de Lynn put l'empêcher de faire de Leak une terre d'ombre. Mais sa lutte n'est pas terminée car même dans la mort, celle qui se fait désormais appelé Sirenia, projette toujours de faire de ses ténèbres l'élément primordial.

LA COURONNE NOIRE

Les Espions de l'Empereur

La création de la Couronne Noire remonte au temps du règne de l'Empereur Immortel Tyrel. A cette époque, Tyrel créa une organisation chargée de surveiller les agissements des mages d'Ahmerian. En effet, l'Empereur redoutait la puissance nouvelle des mages et pour avoir un contrôle sur eux il était vital de les espionner discrètement. Cette organisation pris le nom de Couronne Noire, son rôle était d'infiltrer la guilde des 7 arcanes, d'y relater les avancements magiques ainsi que d'éliminer les mages trop entreprenants.

Au fils des années, les membres de la Couronne noire avaient leur entrée au sein de la guilde et leurs actions permirent à l'Empereur de contrôler les 7 Arcanes. La trahison de Kardis confirma l'utilité de la Couronne Noire et beaucoup de mage, adepte des arts noirs, furent éliminée par l'organisation.

La Couronne Noire recrutait ses membres parmi les voleurs, espions et autres assassins d'Ahmerian. Bien que son but premier fût de surveiller la Guilde des 7 Arcanes, les dirigeants trouvèrent vite d'autres occupations plus lucratives pour l'organisation. La Couronne Noire bénéficia du soutien de l'Empereur et devint ainsi la plus grande guilde de voleur de Leak, son influence était même perçu dans d'autre grande ville.

L'Empereur connaissait la puissance réelle de la Couronne Noire, mais il savait également qu'elle devait posséder cette force pour contrer la Guilde des 7 Arcanes. De plus avec des espions disséminés sur l'ensemble de son empire, il pouvait avoir plus de renseignements pour sa traque des derniers fidèles des Dieux.

La Déchirure

Après l'ascension de Tyrel au panthéon divin et l'éclatement de l'Empire, la Couronne Noire se retrouva sans directive et, surtout, sans dirigeant. Une lutte interne se déclara pour savoir qui allait diriger l'ordre. Ce fut un vrai chaos. Les fractions rivales ne reculaient devant rien pour s'approprier le pouvoir usant de chantage, meurtre et trahison. C'est durant ces heures sombres que la Couronne Noire gagna sa redoutable réputation. Avec la fin de l'empire, la domination impériale s'en trouva bousculée et la Couronne Noire en profita pour régler ses comptes. C'est alors qu'un homme arriva et remit tout le monde à sa place. Il se nommait Khamir.
Khamir assassina tous les dirigeants de la Couronne Noire et s'appropria leurs domaines ainsi que leurs hommes. Tous ceux qui n'étaient pas d'accord avec lui étaient immédiatement éliminés. Sa réputation le précédait, sa ruse et sa puissance étaient telles que mêmes les plus grands assassins qui avaient été envoyés pour l'éliminer se joignirent à lui. Il fallut plus de 15 ans à Khamir pour unifier les fractions rebelles, asseoir sa suprématie et poser la Couronne Noire sur sa tête. Après avoir conquis le royaume des voleurs, il reçut l'immortalité par le dieu qui guida ses pas depuis le début, le sombre Almud.

L'Echiquier Noir

La Couronne Noire est une guilde de voleur et comme toutes guildes son but est de gagner de l'argent. Le racket, la prostitution, le chantage, le kidnapping, le trafic et le meurtre sont autant de moyen pour y parvenir. La Couronne Noire est présente partout, aussi bien dans les rues crasseuses de Mezzara que dans les hautes sphères du Palais de Shatam. Son existence est connu, mais certain préfèrent fermer les yeux plutôt que se retrouver avec une dague plantée dans le dos. Le dirigeant de la Couronne Noire est Khamir, le Roi noir, son « palais » se trouve à Ahmerian, mais son royaume s'étend sur tous les territoires de Leak.

La guide est divisée en quatre organisations aux rôles divers mais néanmoins complémentaire, comme un échiquier. Ses groupes sont : les Roses Noires, les Tours Noires, les Mages Noirs et les Scorpions Noirs. Ils sont dirigés par un maître qui prend le titre de l'une des pièces du jeu d'échec.

LES ARTS INTERDITS

Origine

Les Arts Interdits trouvent leurs origines avec la guilde des 7 Arcanes et l'Archimage Kardis en particulier. Kardis plongea Leak dans les ténèbres lorsque, à la tête de l'école des 7 Arcanes, elle lança un puissant sortilège qui réveilla les morts du continent. Avec sa chute, l'empereur Tyrel proscrit l'étude de la nécromancie et la Guilde ferma l'accès à la 7eme Arcane.
Malgré les interdits, la nécromancie attire encore de nombreux adeptes, ils étudient en secret la forme magique de la 7eme Arcane. Les ouvrages et les connaissances sur le sujet sont rare c'est pourquoi, des sociétés secrètes ont été créées pour permettre aux pratiquants de cette sombre magie de partager leurs découvertes et faire ainsi progresser les leurs arts noirs. Ces groupes prennent d'extrême précaution avant d'accueillir de nouveau membre car de leurs discrétions dépend leurs survies, le Glaive et la Balance veille…

Les Adeptes

Les adeptes des Arts Interdits pratiquent tous la magie, certain étant même, en apparence, d'honorable membre de la Guilde des 7 Arcanes. Les pratiques de la magie noire diffèrent suivant les sociétés secrètes, certaine pratique une nécromancie pure, alors que d'autre se sont spécialisées dans la démonologie. La plupart vouent allégeance à Ashragorn, le dieu de la mort ou à Kardis/Sirenia, la déesse des enfers.

Les Sociétés Secrètes

Le nombre de sociétés secrètes sur Leak est inconnu, leurs tailles et leurs influences peuvent varier. Avec le nouvel Age des Ténèbres mit en place par Valmort et la chute du Royaume de Tyrel, la présence de ces guildes secrètes est très forte. Beaucoup de ses membres trouvent des places de choix dans la nouvelle armée et la nouvelle politique du seigneur Valmort.

LIEUX NOTABLES

Ahmerian

La cité d'Ahmerian fut battit sur une grande colline dont le sommet est occupé par les fortifications de la guilde des 7 arcanes. Les sept grandes tours de l'école son visible à des kilomètres à la ronde.
La ville s'étend de la colline jusqu'au rivage du Golfe d'Ahmerian. Contrairement aux autres ports de Leak, celui d'Ahmerian n'est pas un port de commerce. En effet, la ville n'a pas beaucoup de chose à offrir si ce n'est le savoir de son élite intellectuelle. Le port ne sert donc que pour le transport et l'importation.

Dans son histoire, la ville a connut deux sièges importants. Celui de Kardis, en 120, qui dura plus de trois ans et plus récemment lors de la Guerre des Héros la cité fut assiégée par la Flotte Méduses et les forces Gobelours des Montagnes Naines. A chaque fois, la puissance des mages permit à Ahmerian de ne pas tomber.

Véritable pôle intellectuel de Leak, Ahmerian est connu pour être la cité de la connaissance et du savoir. L'on dit que toutes les réponses aux questions se trouvent à Ahmerian.

Flän

Flän est la cité la plus importante des Terres Centrales d'Ahmerian qui, depuis l'Age des Ténèbres et la chute de Tyrel, abrite dans ses murs l'Ordre du Glaive et de la Balance. La cité est protégée par des murailles hautes de plusieurs dizaines de mètres. Son port, lui aussi grandement défendu, abrite les chantiers naval de la Flotte Impériale.

Alors qu'Ahmerian dirige les terres de l'ouest, Flän est la capitale de l'est. C'est une ville en plein développement et qui grandit constamment. La cité comporte de nombreux murs d'enceinte, vestige des anciennes murailles qui protégeaient la ville lorsque celle-ci était moins grande.

Le Golfe d'Ahmerian

Autrefois, les Terres Centrales d'Ahmerian s'étendaient sur des centaines de kilomètres vers l'ouest. Ces terres, maintenant englouties, formaient le royaume de Targos. Lors de la Guerre Elementaire, les méduses invoquèrent un gigantesque raz de marée qui rasa le pays du roi Targos. Ce qu'il reste de cette civilisation se trouve dans les eaux du Golfe d'Ahmerian.

Ramir

Ramir est la ville de transite de l'ouest. C'est de la qu'arrive et partent la plupart des produits de consommation en provenance du Timon et de Danmorga. La ville ne vit que part et pour son port, qui est l'un des plus animés d'Ahmerian. Les pontons sont toujours occupés et le délaie d'attente pour accosté à Ramir peut parfois atteindre des journées entières.

Dejagore

Dejagore est la première ville importante que l'ont peut trouver en traversant le Fleuve Blanc au nord. Les habitants de Dejagore ont pour habitude de commercer avec les nomades de la plaine, le *Dan Shao* est d'ailleurs la seconde langue après le Leakien. Certains Damenborgais s'habituent à la ville et quitte leur tribu pour embrasser une vie plus citadine. Un quartier leurs est entièrement consacré. Avec l'Age des Ténèbres, Dejagore accueille une importante communauté de nomade expatrié de la plaine.

La Tour Blanche

La Tour Blanche et sa sœur jumelle la Tour Noire (actuellement entre les mains de la Horde) ont été construites pour servir de base navale et contrôler le trafic maritime du Golfe d'Ahmerian. Le Golfe n'était pas une mer de pirate, les orcs sont de piètre navigateur et l'absence des méduses durant de nombreux siècles ont fait que le rôle de la Tour Blanche était devenu obsolète et les fonds attribués à l'entretien de la flotte furent réduit si bien que lorsque les méduses attaquèrent Ahmerian durant la Guerre des Héros, la flotte et la Tour Blanche furent balayée en moins d'une heure. Aujourd'hui, la Tour Blanche n'est plus qu'une forteresse en ruine. Les mages de la guilde ont débloqué des fonds pour la reconstruire et doter Ahmerian d'une flotte suffisamment puissante pour résister à un nouvel assaut de Scylla.

La Route du Fou

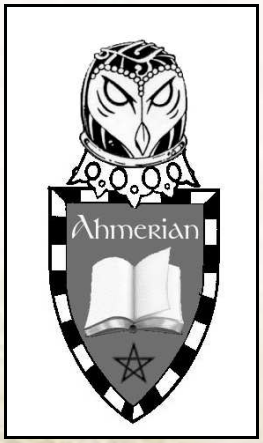
La Route du Fou relie la Vallée du Timon à Flän. Elle doit son nom à Gustave le Joyeux, bouffon du roi du Timon, qui après c'être moqué d'un chevalier qui avait du mal à marcher avec son armure dut rallier Flän à pied en portant un harnois complet. Les villages qui bordent la route se souviennent encore du passage du fou du roi dans son armure avec son bonnet de bouffon sur la tête.

Le Bois des Voleurs

Le Bois des Voleurs est une forêt très dense et très profonde, il doit son nom aux voleurs qui avaient l'habitude de s'y cacher. Il borde la Route du Fou et est l'endroit idéal pour tendre une embuscade aux honnêtes marchants qui emprunte la route vers Flän.

BLASON

Le symbole des Terres Centrales d'Ahmerian est le Hibou. Il représente la connaissance. Il est souvent accompagné d'un bouclier gravé d'un pentacle surmonté d'un grimoire. Le bouclier symbolise la protection de Flän, le pentacle et le grimoire sont les armoiries de la Guilde des 7 Arcanes.



PERSONNALITES IMPORTANTES

Maître Kalfin, Archimage de la Magie

Maître Kalfin est l'archimage de l'école de la Magie, il a consacré toute sa vie à l'étude de la magie et, à prés de 80 ans, il est considéré comme étant le plus sage et le plus grand magicien de Leak. Il siège au cercle intérieur et dirige l'école de l'arcane de la magie depuis plus de 50 ans.

Kalfin est un homme possédant un immense savoir, il aime quitter son bureau pour donner un cours de magie à de jeunes élèves. C'est un professeur très aimé et très respecté. Lors des sessions du conseil, ses avis sont toujours écoutés avec grand intérêt. Sous son mandat, l'école de la Magie a sut s'élever aux dessus des autres et est considérée aujourd'hui comme étant la plus grande et la plus prestigieuse des sept.

Sorcha Helcaster, Archimage du Feu

Sorcha est, à 24 ans, la plus jeune archimage que la Guilde des 7 Arcanes est connut. Sa maîtrise de l'arcane du feu est sans pareil. Lors du siège que subit Ahmerian, Sorcha alors âgée de 17 ans, déchaina une tempête de feu et de flamme sur les hordes gobelours qui se massaient aux portes de la cité. Ce jour là, elle tua plus d'assaillant que tous les autres mages réunit. Lorsque l'achimage flamboyant perdit la vie, Sorcha prit la direction de l'école du Feu.

Socha est une femme énergique et passionnée à la magie effrayante et redoutable. Elle n'aime pas les autres écoles et prône la supériorité de l'arcane du feu sur les 7 arcanes. Elle est jeune et impulsive, lors des conseils du cercle intérieur, elle est souvent en désaccord avec les directives de maître Kalfin. Ce dernier lui a d'ailleurs infligé une sévère défaite lors qu'un concours de magie et l'archimage du feu à hâte de prendre sa revanche.

Damerval, l'Ermite

Darmerval est l'homme le plus vieux du monde. Il fut le premier Avatar de Syl, le Dieu du Vent. Il est, avec le Roi Rockmill de Dun Toradin, le seul survivant de l'Age d'Or. Il a vecut tout ce que racontent les livres d'histoires.

Il vit en ermite à la croisée des chemins, prés des frontières avec le Royaume de Tyrel et les Plaines de Damenborg.

A de nombreuse reprise, Damerval a influencé le cours de l'histoire. Il offrit son immortalité à Tarik et le guida vers son ascension divine.

Khamir, le Roi Noir

Khamir est le maître du la Couronne Noire qu'il dirige depuis plus de 800 ans. Il a prit le pouvoir de la guilde criminelle il y a des siècles de cela et est devenu l'Avatar d'Almud, le dieu du meurtre. Ses pions sont partout, aucun secret n'est assez bien gardé pour la Couronne Noire.

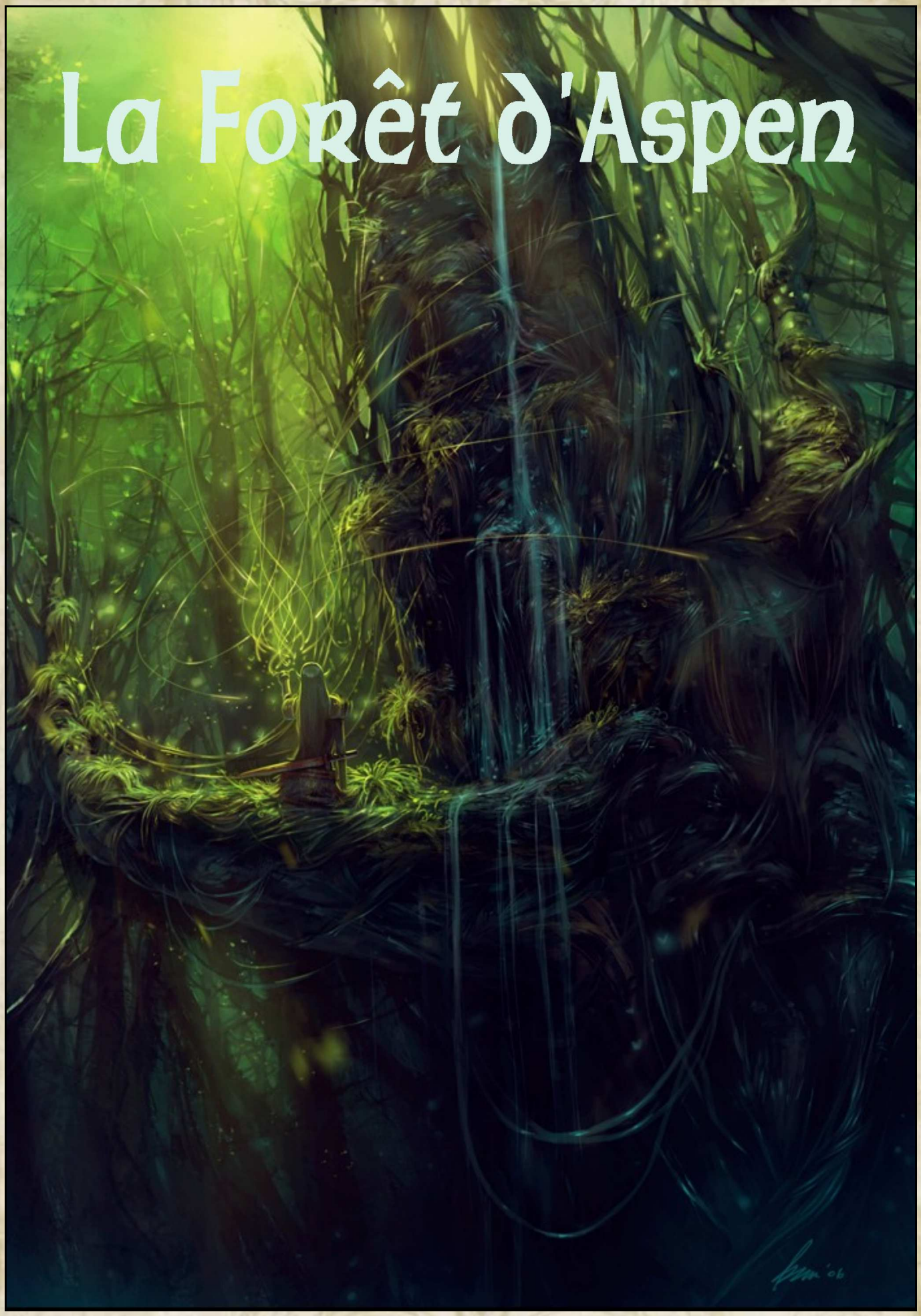
C'est un homme à l'image de son dieu, cruel et sans une once de pitié. Il a prit le pouvoir par la force et entend bien le garder. Il vit dans les ombres, très peu de personne l'on déjà rencontré et rare sont ceux qui y ont survécut. Même au sein de l'organisation, personne ne sait vraiment qui est Khamir, la rumeur veut qu'il évolue dans la Couronne Noire comme simple Pion et que seule la Reine, la Tour, le Fou et le Cavalier savent réellement qui il est.

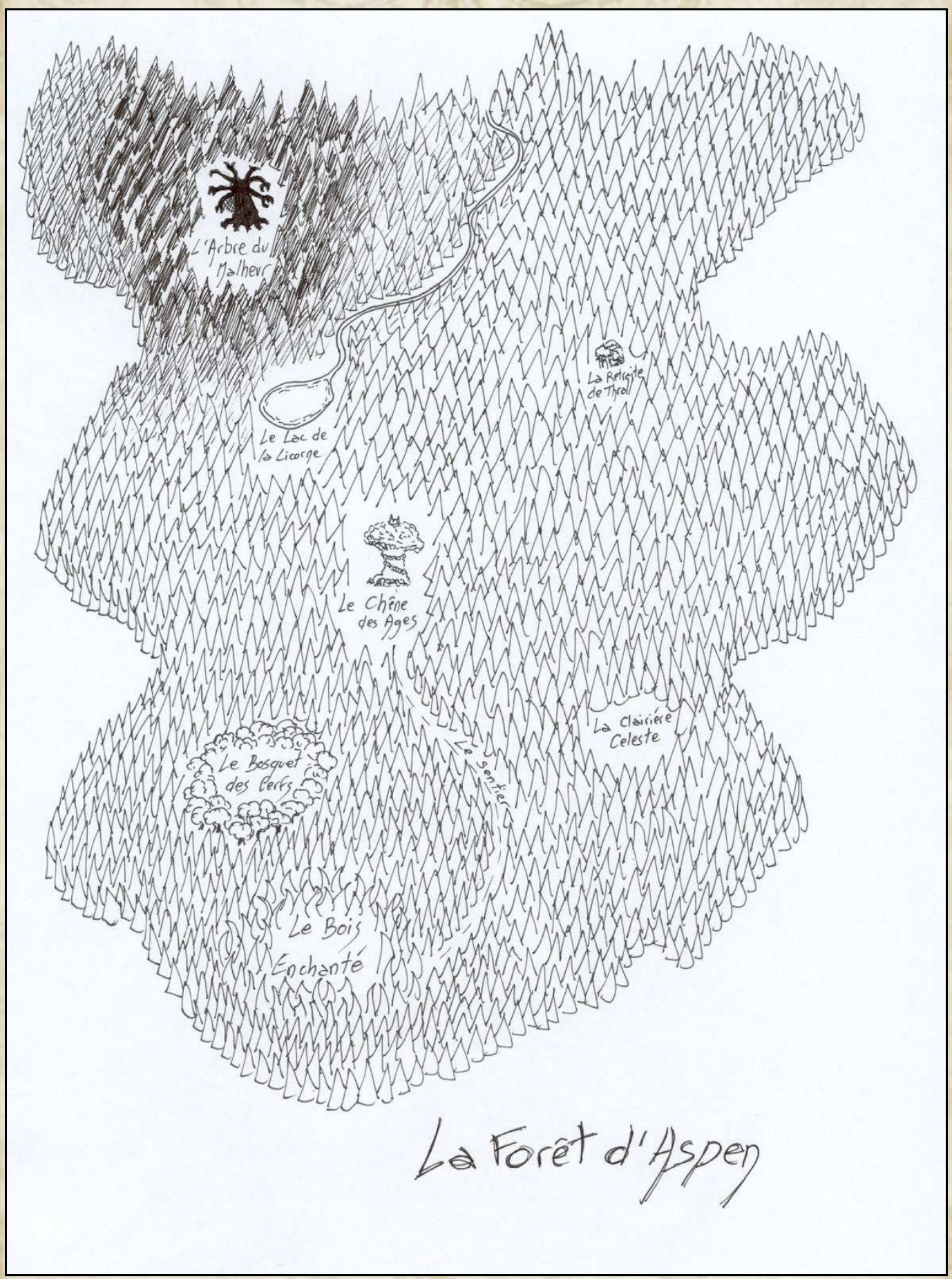
Père Anselme, Patriarche de la Lumière

Le Père Anselme est l'avatar de Lynn. Après la défaite du Glaive et de la Balance à Tyrel, il mena le peuple du Royaume de Tyrel en sécurité à Flän. Les forces de la lumière ne se sont toujours pas remises de leurs défaites face à l'armée de Valmort. Prés des trois quart de l'Ordre on disparut dans leur lutte contre les ténèbres et c'est depuis Flän que le Père Anselme essai de regrouper ses forces en vu d'une contre attaque pour reprendre Tyrel.

Le Père Anselme est un homme bon et généreux qui aujourd'hui attire tous les regards. Avec la mort de Tyrael il est le plus haut représentant de l'Ordre du Glaive et de la Balance et, en l'absence de l'avatar de Tyrel, c'est à lui qu'incombe la lourde tache de mener la lumière lors de ses batailles contre Valmort. Mais Anselme n'a jamais était un homme de guerre, ses prières ne sont que bénédiction et non vindicte, il accepte malgré tout la mission que lui impose Lynn.

La Forêt d'Aspen




L'Arbre du Malheur
La Relique de Thrall
Le Lac de la Licorne
Le Chêne des Ages
La Clairière Celeste
Le sentier
Le Bosquet des Lerks
Le Bois Enchanté
La Forêt d'Aspen

La Foret d'Aspen

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Le royaume d'Aspen coupe en deux les Terres Centrales d'Ahmerian, c'est une immense forêt dense où la cime des plus grands arbres peut atteindre des hauteurs prodigieuses. Au centre cette forêt se dresse le majestueux Chêne des Ages dont le tronc fait plusieurs kilomètres de diamètre et le sommet se perd dans les nuages.
La Forêt d'Aspen possède un climat tempéré, la neige tombe parfois en hiver et les étés peuvent être très chauds.

Démographie

La Forêt d'Aspen est le royaume des elfes. Au fil des années le bois semble avoir accepté ses hôtes. Les elfes ont développé une sorte d'osmose avec Aspen et la protégeront tout comme elle a protégé le peuple elfique par le passé.

Pour les autres races la forêt est inhospitalière et dangereuse, c'est pour cela qu'en dehors des enfants de Syl personne ne peut vraiment vivre dans le bois.
Il est impossible de dire avec certitude combien d'elfe peuple la Forêt d'Aspen.

Langues

Les elfes parlent le Sylvani, la langue elfique, ce qui signifie « le souffle de Syl ». Sa prononciation rappele le chant du vent si bien qu'un non initié pensera que l'elfe chante alors qu'il ne fait que parler.
Les mots évoquent bien souvent des légendes ou des dieux. Un simple mot peut avoir bien des formes, ainsi des mots comme « forêt » et « vent » possèdent plus de 100 façons d'être prononcés. De même la plus simple expression est toujours embellie, un elfe ne vous dira pas simplement « bonjour » mais plutôt « que les vents te guident ».
Le Sylvani possède une version écrite. C'est une écriture allongée et élégante.

Quelques expressions elfiques

Sylvani	Traduction	Usage et Contexte
Al diel shala	Bon voyage sous le vent	Au revoir
Ande thoras-ethil.	Que vos soucis s'évanouissent	Pour faire ses adieux.
Aspen-falah-dor !	Que l'équilibre soit rétabli !	Cri de guerre qui est passé dans le langage populaire après leur exode, quand les elfes se résolurent à protéger l'équilibre de la nature comme la nature les protégea durant de longues années.
Ash karath !	Exécution!	Tout comme en commun, cet ordre est plus ou moins générique et peut être utilisé dans de multiples contextes, pour demander à quelqu'un d'exécuter une tâche.
Bandu thoribas !	Défends-toi !	Pour défier un ennemi en combat. Expression utilisée depuis les temps les plus reculés.
Myael-adore.	Myael soit avec vous !	Salutation fréquemment employée par les druides. La plupart des elfes l'emploient assez souvent.
Fandu-dath-belore ?	Qui marche sous les arbres ?	Demande d'identification à un étranger.
Ishnu-alah.	Que les vents te guident	Salutation courante du matin.
Ishnu-dal-dieb.	Que les étoiles te guident	Salutation courante du soir.
Teldrassil	Arbre qui touche les cieux	Lorsqu' employé comme nom propre, *Teldrassil* fait référence au Chêne des Ages.
Nordrassil	Arbre aux branches noires	Ce dit d'un arbre qui perd ses feuilles ou qui est malade. Lorsqu' employé comme nom propre cela fait référence à l'Arbre du Malheur.
Siren'odarath	Ombre rampante	Terme désignant la partie obscure qui s'étend de l'Arbre du Malheur
shan'do	Maître honoré	Un titre de courtoisie montrant un grand respect.
thero'shan	Disciple honoré	un titre de courtoisie montrant un grand respect.
zin-Azshari !	Le malheur est sur nous !	Ce terme est sujet à de multiples interprétations, dont « feu » et « catastrophe ». Employé comme nom propre, *zin-Azshari* fait référence au dragon Ashragorn.

L'EXODE DES ELFES

La Malédiction d'Aspen

Après la Guerre Élémentaire, le nouvel empereur Tyrel unifia les territoires de Leak et mena une vaste campagne d'extermination. Le peuple elfe, sous l'autorité du seigneur Noctayel, quitte les terres de Shatam pour trouver refuge dans la grande forêt d'Aspen, échappant momentanément au courroux des hommes.

Lorsque les yeux de l'empereur se tournèrent vers Aspen, la survie du peuple elfe ne fut possible qu'au sacrifice de leur précieuse immortalité. Alors que les soldats de l'empire se frayaient un passage a travers la forêt, Noctayel lança l'un des plus grands sortilèges jamais invoqués. Une puissante malédiction d'abattit sur Aspen distordant le temps et le métabolisme des créatures vivantes qui se trouvaient sous les arbres de la forêt. Ce jour là, des centaines de milliers d'hommes moururent de vieillesse en l'espace de quelques jours. Les elfes, qui etaient quasiment immortels, virent leur espérance de vie chuter à celle d'un simple être humain. Miraculeusement, les animaux qui peuplaient la forêt furent épargnés par la terrible malédiction, les druides d'aujourd'hui n'expliquent pas pourquoi et comment la faune et la flore ont put échapper à ce destin funeste.

La Renaissance

Pendant prés de deux siècles les bois maudit d'Aspen ont protégé le peuple elfique de menaces extérieures. Les hommes évitaient la forêt comme la peste et l'existence des elfes n'etait plus qu'un lointain souvenir. Les elfes ont radicalement changé leur façon de vivre et durent s'adapter très vite à leur nouvelle condition de mortels ainsi qu'à leur nouvel environnement.

Au centre de la forêt se dresse le plus grand arbre du monde, ses racines s'enfoncent dans les entrailles de la terre, sa cime caressant les nuages. Il est le cœur d'Aspen, les premiers arbres et les premières plantes de la forêt sont nés de ses racines et de ses glands. C'est sur son tronc que Noctayel grava la malédiction qui frappa Aspen. Aujourd'hui ces mots rappels aux elfes le sacrifice de leurs aïeux.

C'est là que les elfes battirent leurs nouvelles cités, la hauteur des branches et la proximité des vents leurs rappelaient leurs grandes tours de Shatam. Ils nommèrent leur cité Teldrassil, ce qui signifie le « Chêne des Ages » en Sylvani.

Au fil des années les elfes durent apprendre à s'adapter à vivre dans les bois. Ils ont développé une sorte d'osmose avec la forêt. Certain d'entre eux suivent la voie des druides et protégent à leur tour la nature. Les elfes ont un profond respect pour Aspen, ils en parlent toujours comme d'un être vivant à part entière.

La malédiction lancée par Noctayel perdit petit à petit de sa puissance pour finalement disparaître. Malgré cela, la forêt d'Aspen reste un lieu craint et remplit de mystères. Les nombreuses légendes de ses bois hantés sont encore trop profondément encrées dans le cœur des hommes et aucun d'entre eux ne se risquerait à pénétrer dans le territoire des elfes de peur d'attirer sur lui le mauvais oeil.

Il fallu attendre prêt de deux siècles pour que les elfes sortent de la forêt et reprennent contacte avec les autres peuples de Leak. Le premier contact eu lieu au crépuscule de la Guerre des Héros, où un host de guerriers d'Aspen vint porter main forte aux armées de Tyrel dans les royaumes du nord. L'arrivée inopinée de ces alliés providentiels permit aux forces de la Lumière de vaincre les hordes du Seigneur Ashragorn. La reine Sylvanas Silversong réveilla Syl, le seigneur du ciel. La lutte titanesque entre le dragon du vent et celui de la destruction est chantée encore aujourd'hui par tous les bardes du monde.

L'OMBRE DE LA FORET

L'Age des Ténèbres

Alors que les elfes commençaient a peine a s'ouvrir au monde extérieur, l'un d'eux allait changer le cours de l'histoire. L'archidruide Elendil Blackseed fut séduit par l'appel des ténèbres et au cœur de la forêt il prêta allégeance à la reine des ombres. En sacrifiant Eliandre Moonarrow, sa propre belle sœur, il réveilla un mal très ancien que l'on pensait à jamais figé dans l'éternité. Après plusieurs millénaires, Valmort revint à la vie et avec lui un nouvel Age des Ténèbres commença. Elendil paya le prix pour cette infamie de sa propre vie, mais ses disciples ramenèrent son corps à Aspen.

Les druides noirs invoquèrent les ombres pour rappeler l'esprit d'Elendil. Le puissant sortilège puisa dans la force vitale d'Aspen et une parti de la forêt fut consumée par les ténèbres. Lors de son réveil Elendil cracha une graine noire qui donna vie à un gigantesque arbre décharné. Ses racines donnèrent naissance à d'autres arbres et l'ombre de ses branches mortes s'étendent de plus en plus. Les elfes lui donnent le nom de *Nordrassil*, « l'Arbre du Malheur ».

Les Druides Noirs

Elendil Blackseed est le maître de la secte des druides noirs. Ces anciens druides ont prêté allégeance aux ombres et servent désormais la reine Sirenia. Leur but est de corrompre la forêt, à commencer par la faune et la flore. Ils dirigent des armées d'animaux morts rappelés à la vie et de treant corrompu. Petit à petit l'ombre gagne du terrain, cette partie obscure de la forêt est appelée *Siren 'Odarath*, « l'ombre qui rampe ».

La corruption de l'Age des Ténèbres n'a pas épargné le peuple elfique. Les Druides Noirs appèlent à eux de nombreux fidèles, chaque jours des elfes se tournent vers les ténèbres et viennent grossir l'armée de Blackseed. Ces traîtres sont appelés *Siren-dath-belore* ou « ceux qui marchent dans les ombres ».

La Garde Vigilante

Pour contrer l'avance de l'ombre, la Reine Sylvanas créa la *Mirl'dinas*, « la garde vigilante ». Composée des meilleurs guerriers elfes, le but de la garde est de lutter contre les Druides Noirs. Leur chef, Midhin Silverfang, n'est autre que le frère d'Eliandre Moonarrow. Sa haine envers Blackseed est immense, il a juré de tuer le seigneur des Druides Noirs de ses propres mains.

La garde est en première ligne lors de la lutte contre les ombres. Les nouveaux membres doivent faire leurs preuves en tant que loyaux serviteurs de la reine. Beaucoup d'entre eux sont des orphelins de cette guerre ou des parents d'un *Siren-dath-belore* qui souhaite ainsi racheter l'honneur de leur famille.

Les Enfants de Myael

Les druides elfes sont directement impliqués dans la lutte contre les Druides Noirs qui souillent la nature sauvage. Ils aident la Garde Vigilante dans leur combat quotidien en prodiguant soins et conseils. Le cercle druidique prend très au sérieux la menace du *Siren 'Odarath* et y voit là une corruption ignoble de leur art.

LA FAUNE ET LA FLORE

La forêt d'Aspen est toute sauf accueillante, pour la plupart des gens elle est une forêt maudite et magique. Suivant les légendes elfiques, les arbres et les plantes seraient nés des glands et des racines du Chêne des Ages. Certains arbres les plus anciens portent encore dans leurs écorces le souvenir de temps où les races mortelles n'existaient pas encore. On les appele les Tréants. Ces vénérables ancêtres sont la mémoire de la forêt, ils peuvent communiquer entre eux quelque soit la distance qui les sépare. Les elfes ont apprit à respecter et à honorer ces vieux arbres. Les plus grands druides peuvent, en de rares occasions, les réveiller de leur sommeil pour les aider à défendre la nature.

Dans Aspen, chaque plante, chaque pousse d'herbe semble animée de vie. Certain druides affirment même entendre la nature chanter.

Les bois d'Aspen dissimulent aussi quelques créatures fantastiques. La plus célèbre d'entre elles est la grande licorne qui vie prés du lac portant son nom. Il est également possible de croiser des lucioles féeriques. Ces êtres minuscules sont connut pour la lumière qu'ils dégagent une fois la nuit tombée.

Les animaux vivent souvent en meute sous la direction d'un patriarche. Ils n'hésitent pas à attaquer les intrus qui pénètrent sur leurs territoires. Beaucoup d'histoires tournent autour de bête soit disant intelligentes et redoutables.

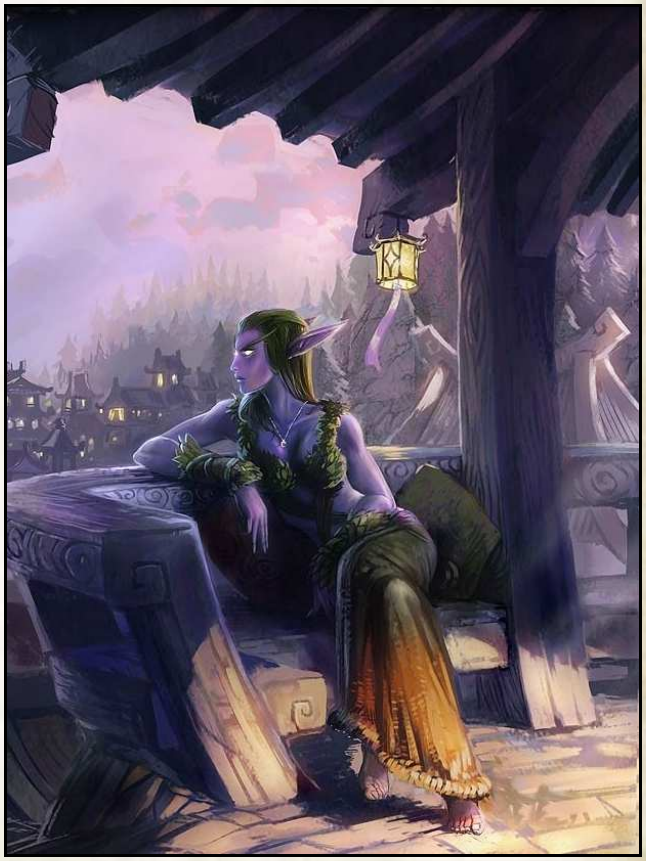
LIEUX NOTABLES

Le Chêne des Ages

Le Chêne des Ages ou *Teldrassil* en Sylvani est la cité du peuple elfiques. Cet immense chêne surclasse de très loin tous les arbres. Situé au cœur de la forêt, il est le père de toute la flore qui constitue le domaine d'Aspen.

C'est sur ses branches que les elfes ont construit leurs demeures. Les druides utilisent leur magie pour façonner le bois, créant ainsi des escaliers et des habitations élégantes. Des lucioles féeriques enfermées dans des sphères de verres multicolores fournissent un éclairage tamisé et surnaturel.

Au sommet du Chêne des Ages le palais de la reine d'Aspen fut construit dans un curieux mélange de bois et d'argents. Il recèle de nombreux jardins aux fleurs diverses et rares.

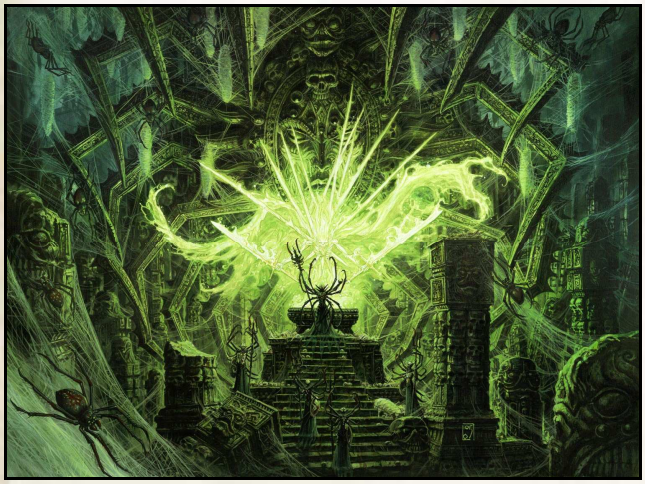


Au point culminant du palais se dresse le temple de Syl ou *Syl' Ellendas*, « la couronne des nuages ». Le temple est le lieu de prière de la reine et l'endroit le plus sacré (et aussi le plus protégé) d'Aspen.

Sur le tronc du chêne est gravé le testament du roi Noctayel. Ce texte est appris par cœur par les elfes dès leurs plus jeunes ages et constitue une sorte de serment très symbolique envers la nature et le dieu du vent.

L'Arbre du Malheur

L'arbre du Malheur se trouve dans la partie nord d'Aspen, il est le repaire des elfes ayant succombé à l'appel des ténèbres. Né d'une graine noire crachée par Elendil Blackseed lors de sa résurrection, l'arbre étire ses sombres branches sur la forêt. Lieu de rencontre et de rituels des Druides Noirs, l'arbre dégage une aura magique noire nécessaire à l'accomplissement des sorts les plus puissants.



Son tronc desséché abrite des d'araignées géantes qui tissent leurs épaisses toiles à travers ses branches griffus. Il est également gardé par des tréants corrompu qui étranglent tous les imprudent qui ose s'approcher trop prêt.

Le Lac de la Licorne

La localisation exacte du lac est inconnue, l'on sait juste qu'il se trouve au nord du Chêne des Ages. L'eau de ce lac peut guérir tous les maux, cependant seules les personnes choisies par la Licorne peuvent atteindre ses rivages d'argents.
La coutume exige que le prétendant au trône d'Aspen doit d'abord aller recevoir la bénédiction de la Licorne au terme d'un long rituel de purification. Pour accomplir cette quête, le futur roi part seul dans les contrées sauvages du nord dans l'espoir d'y trouver le lac.

Le Bois Enchanté

Le Bois Enchanté occupe la partie sud ouest de la forêt d'Aspen. Il doit son nom à l'étrange magie qui semble animer les branches des arbres et guider les animaux. C'est un lieu d'illusion, constamment changeant. Les pistes s'effacent ou se transforment si bien que mêmes les plus grands pisteurs peuvent se perdre dans ses bois. Lieu redouté de tous c'est également le Bois Enchanté qui donne à Aspen sa réputation de forêt maudite.

Le Bosquet des Cerfs

Le Bosquet des Cerfs est une sorte de cimetière où les animaux les plus anciens viennent y trouver le repos éternel. Gardé par les tréants les plus vénérables d'Aspen, ils garantissent aux bêtes qui s'y rendent une fin heureuse et noble.
Une fois par ans, le Bosquet des Cerfs est le témoin d'un phénomène étrange. Des milliers d'animaux convergent vers ses bois pour se réunir et rendre hommage aux anciens. Les bêtes oublient leurs natures et leurs instincts pour communier de leur reconnaissance envers les morts.

Le Bosquet des Cerfs est également un lieu de pèlerinage pour les druides. Dans ce lieu ils peuvent parler aux esprits des bêtes. Les elfes prétendent que le Bosquet serait l'entrée vers le plan élémentaire des animaux et le repaire de la déesse Myael.

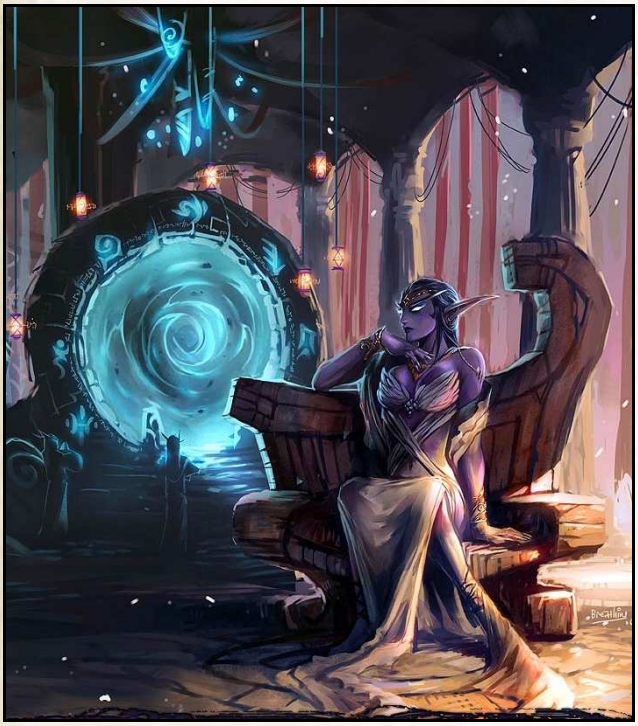
BLASON

Le blason d'Aspen est une couronne étoilée surmontée d'une licorne ailée tenant une épée. La couronne symbolise le rang de la reine d'Aspen et l'étoile le Chêne des Ages.
La licorne à l'épée rappelle sa fonction protectrice.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Sylvanas Silversong, la Reine d'Aspen

La reine des elfes est également l'avatar immortel de Syl. Dirigeant son peuple depuis plus de 500ans ; elle a succédée à sa mère à la mort de celle ci.
Son règne fut marqué par l'aide qu'elle apporta aux hommes dans leur lutte contre les forces d'Ashragorn durant la guerre des Héros. Sans l'intervention des elfes et le reveil du dragon des cieux, les terres du nord ne seraient qu'un immense brasier.



Sylvanas est la voix de Syl sur la terre et la gardienne de son sanctuaire, la Couronne des nuages située au sommet du Chêne des Ages. Elle entre en communion avec son dieu pour modifier le court de l'histoire.

Thrall Springhawk, le Gardien

Thrall est le frère de l'infâme Blackseed et le mari de la défunte Eliandre Moonarrow. Il passa sa vie à lutter contre les actions de son vil frère qui offrit sa fille à la déesse Sirenia en échange de la non-mort. Après avoir lutté pour préserver le salut de son enfant, il s'enferma dans une profonde solitude. Aujourd'hui Thrall mène une vie d'ermite, n'étant plus que le pale reflet de sa grandeur passé.
Certains rangers elfes affirment avoir vu un gigantesque ours blanc roder près de l'Ombre Rampante et pensent qu'il s'agit s'en doute de Thrall en quête de rédemption.

Elendil Blackseed, le déchus

Elendil est le héraut de la déesse Sirenia à Aspen. Il est également le maître des druides noirs et le créateur de l'Arbre du Malheur. Cet ancien druide de Myaël fut séduit pas l'attrait des ténèbres.
Puissant mage, il a corrompu une partie de la forêt, flétrissant la flore, asservissant les bêtes à ses noirs desseins. Il est le plus grand ennemi du peuple elfe. Sa corruption atteint le cœur de nombreux de ses fréres qui viennent grossir chaque jour ses rangs.

Liandris Ravenleaf

Liandris est une ancienne rangers de la Garde Vigilante qui a rejoint l'armée de Blackseed. Ce fut une perte considérable car elle etait considérée comme l'une des meilleures archères du royaume. Personne ne sait pourquoi son cœur bascula dans les ténèbres. Certains prétendent qu'elle ne pardonna jamais à la reine Sylvanas son implication dans la Guerre des Héros où elle perdit son mari et toute sa famille.

Actuellement à la tête de « ceux qui marchent dans les ombres », elle mène une lutte ininterrompue contre ses anciens frères d'armes de la Garde Vigilante.

La Bataille de Naggrund

(1er patie)

Oyez ! Gents Dames et Messieurs,
Chers Dames oiselles et oiseaux,
Pauvres et riches, faibles et preux,
Vous tous du plus bas au plus haut,
Vous tous dos courbés ou nouveaux nés
Oyez donc l'histoire, l'épopée
Des six compagnons qui aidèrent Asim Al'Muktar le roi !

L'un était un Nain ! Un paladin sage devant la lumière !
Bormine et nombreux furent ses exploits !
Le second, Elf, était son frère !
Le druide Thrall Springhawk était un des plus grands !
Le troisième était un homme, craint des morts-vivants,
Richard GryffinHeart aussi suivait la lumière !
Le quatrième les suivait. Un nain habile et hardi :
Grim Curveaxe, dont la hache faisait d'ennemis, poussière !
La cinquième, Samaël, une pirate des plus aguerrie
Et une Méduse charmante à l'âme de feu !
Le dernier, votre serviteur, Gweltas Cordefort
Humble Elf. Barde présent lors des exploits de ceux
Qui firent du bras de la lumière, le plus fort !

Par un destin heureux, tous furent ensemble au même endroit !
Les Elfes arrivèrent par leur aimée terre.
Les autres, grâce à Samaël, par les flots voguèrent !
La ville et son roi les accueillirent avec grand émoi,

Car les lieux étaient en ce temps troublés :
Spectres et morts-vivants les molestaient et les hantaient !
Les héros, eux, cherchaient Amunaptra, la maudite citée !
Et ils s'accordèrent pour accompagner l'armée

De Al'Muktar afin d'interroger l'oracle dans le Ziggourat son ermitage,
Afin de trouver une solution à leurs deux problèmes !
Les héros, en compagnie de dix milles hommes et de leur courage
Partirent à l'aube ! Mais le voyage rendait mystérieusement leurs âmes blêmes !

Désespoir, obscurité et tristesse envahissaient leur cœur !
En chemin, une attaque de Scorpions Géants mis l'armée en déroute.
Mais quatre des six héros partirent lutter et sortirent vainqueurs !
Les hommes furent rassurés et aidèrent. Au matin ils reprirent la route.

Bientôt les troupes arrivèrent au Ziggourat
Les six décidèrent sans tarder de s'y rendre !
Mais ils découvrirent que c'était trop de hâte
Car un piège était là à les attendre

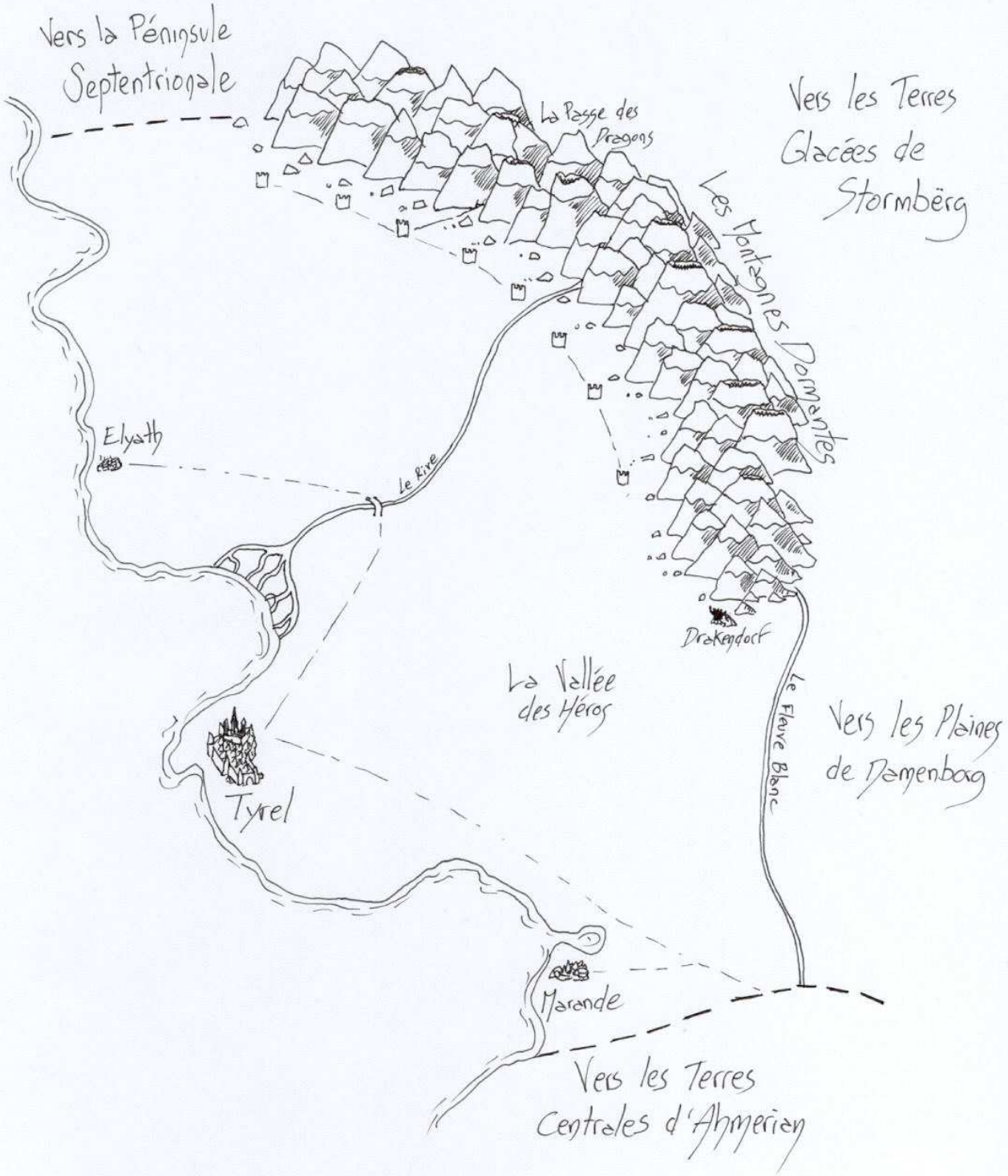
L'armée du maudit Nekhesh, de la pyramide sortit !
Tous comprirent alors la raison de leur mal-être !
Et c'était la peine froide générée par le spectre !
La terre était noire, le ciel assombrit …

(À suivre)

Recit de Gweltas Cordefort, Barde Timonais

Le Royaume de Tyrel

Le Royaume de Tyrel



Le Royaume de Tyrel

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Le Royaume de Tyrel se trouve au nord ouest de Leak. A l'est, les Montagnes Dormantes forment une frontière naturelle avec les Terres Glacées de Stormberg et le Fleuve Blanc avec le sépare des Plaines de Damenborg. Au sud, par delà la Vallée des Héros, se dessine une frontière commune avec les Terres Centrales d'Ahmerian.

La capitale, Tyrel, borde la mer intérieure et est le seul port notable du pays. Le climat y est froid sans être rude. Les terres sont dures et peu propices à l'agriculture.

L'Age des Ténèbres a profondément changé la faune et la flore du Royaume de Tyrel. Les luxuriantes forêts se sont petit à petit transformées en lieux sinistres, les plaines se sont assombries et les montagnes sont devenues très dangereuses. Les animaux sont habités par un esprit malin et n'hésitent pas à s'en prendre aux voyageurs imprudents.

Démographie

Les habitants du Royaume de Tyrel sont les Tyrelois et les Tyreloises. Ils sont plutôt grands et ont, pour la plupart, les cheveux clairs. Les hommes portent la barde et s'habille de façon simple tandis que les femmes ont les cheveux longs et portent des robes.

Les Tyrelois sont connut pour leurs rigueurs et leurs disciplines, cela vient essentiellement du faite que l'Empereur Tyrel ait fait de ces terres son pays. Sa présence et sa droiture ont influencé le peuple Tyrelois si profondément que, même après sa mort, ses valeurs demeurent à travers ces hommes et ces femmes. Après le passage de Valmort et la chute de Tyrel, la plupart des hommes du Royaume se sont exilés vers les Terres Centrales d'Ahmerian laissant derrière eux leurs terres et leurs foyers entre les mains des morts vivants. Il existe néanmoins encore quelques petits villages habités par des Tyrelois. La plupart de ces villages se trouvent dans des lieux reculés et font tout pour que leur existence ne soit pas menacée. Les hommes et les femmes qui habitent ces havres ne les quittent que très rarement et n'aime pas la venue des étrangers.

Langues

Les Tyrelois parlent le Leakien, une langue qu'ils ont eux même inventée et qui fut la langue officielle sous l'Empire de Tyrel. L'Empereur voulait une unification totale de son empire et cela passait inévitablement par une langue commune. La langue la plus fréquemment employée à l'époque était celle que l'on appelle aujourd'hui le Haut Leakien. C'était une langue riche et qui, surtout, possédait un alphabet et une écriture. Le Haut Leakien fut donc enseigné dans les écoles aux quatre coins de l'île. Cela ne ce fit pas sans mal car certains mots ou concepts ne trouvaient pas d'équivalent dans les langues locales. La langue dut être transformée pour correspondre aux critères régionaux. Tout cela a entrainé une modification radicale du Haut Leakien original et de nouveaux mots et expression firent leurs apparitions, son vocabulaire s'enrichit ainsi que ses formes grammatical.

Cette nouvelle langue, née de la richesse de toutes les cultures de Leak, pris le nom de Leakien.

Le Soldat

Tyrel vit le jour dans les terres de Borengard durant la Guerre Elémentaire. C'était un âge sombre pour les hommes qui subissaient les caprices des Dieux Elémentaires et mourraient pas dizaine de millier chaque jour. C'est durant ces temps troublés que Tyrel prit la tête de sa tribu. Il lança une mobilisation générale depuis la cité de Khatovar et beaucoup de petits chefs de guerre se joignirent à lui. Ses discours sur la liberté et l'avenir de la race humaine remplirent d'espoir les cœurs les plus désemparés et une grande armée se mit en marche pour délivrer les hommes de leurs servitudes envers les Dieux Elémentaires.

En plus d'être un excellent orateur, Tyrel était un formidable stratège. Son armée alla de victoire en victoire, jusqu'à que les Dieux eux même décident de s'occuper de lui et d'en finir ainsi avec la race humaine. C'est alors que Lynn lui apparut en rêve et lui donna le moyen de lutter contre ces puissances divines. En écoutant la voix de la lumière, il trouva l'Objet Unique, l'Artefact suprême, celui qui aida à la création du monde et qui fut perdu par les dieux vaniteux.

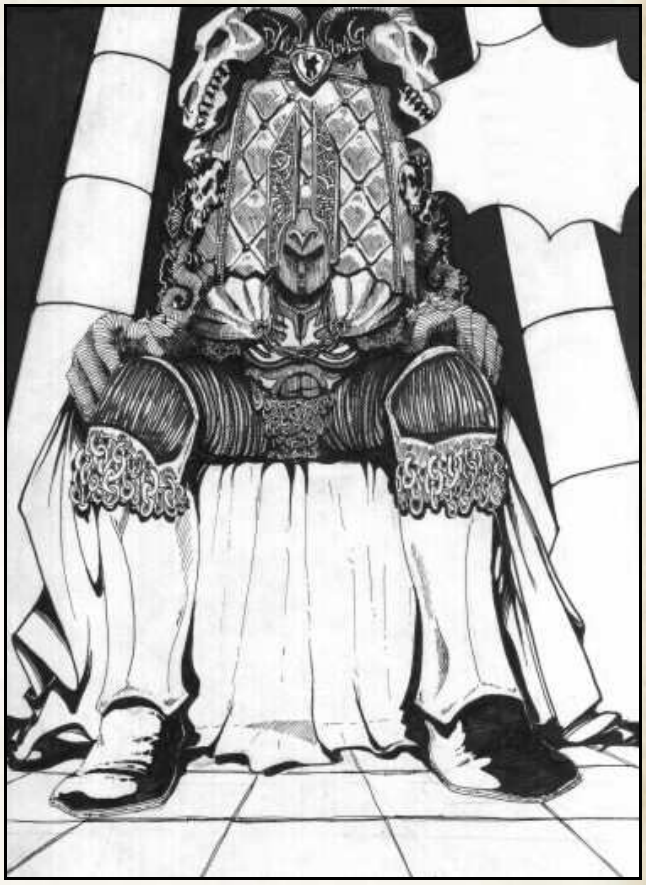
La bataille finale eut lieu. Elle dura trente jours et trente nuits. Après un combat titanesque, Tyrel se présenta devant les quatre Dieux Elémentaires et, grâce au pouvoir infini de l'Objet Unique, les enferma dans une prison de pierre pour l'éternité. La Guerre Elémentaire était fini.

Le Roi

Après avoir vaincu les Dieux, Tyrel devint le roi du royaume qui porte désormais son nom. L'ancien capitaine mercenaire était devenu un immortel de la main de Lynn et son premier acte en tant que roi fut de construire une cité à la hauteur de son prestige et de son titre. Après plusieurs années, la ville fut achevée et pris le nom de son créateur. Possédant désormais une grande cité, Tyrel leva une grande armée avec pour base les compagnies mercenaires qui l'avaient suivit dans la guerre élémentaire. Cette formidable force permit à l'avatar d'éradiquer les orcs rebelles, d'unifier tous les pays sous la bannière du dragon et, en l'espace de cent ans, son royaume c'était transformé en empire.

L'Empereur

Sous son règne, Tyrel prohiba l'adoration des anciens dieux élémentaires. Pour faire appliquer cela, il créa l'Ordre du Glaive et de la Balance qui, durant plus de milles ans, traqua et extermina tous les adorateurs des dieux élémentaires. L'Empereur plaça des hommes de confiance dans les principales sphères d'influence de Leak. La cour du Timon, le palais de Shatam, les forges de Borengard, les salles marchandes de Danmorga, tout était contrôlé. Pour surveiller les mages d'Ahemrian il créa en secret la Couronne Noire, il enferma les orcs dans les Contrées Sauvages du Lycros et fit construire une ligne de krak solidement défendu par des chevaliers du Glaive. Il sécurisa les mers du sud en créant la Flotte Impériale. Seules les terres inhospitalières du nord résistaient encore à sa suprématie, mais la nature belliqueuse des peuples nordiques empêchait les barbares de nommer un chef capable de les unir et de menacer son empire.



Pendant dix siècles Tyrel régna en maitre absolu et incontesté sur Leak. Son immortalité fit de lui un dieu sur terre, les premiers avatars échouèrent dans leur tentative pour libérer les Dieux Elémentaires et il fallut attendre trois cents longues années pour que Tyrel prenne une décision qui changea le cours de l'histoire.

Le Dieu

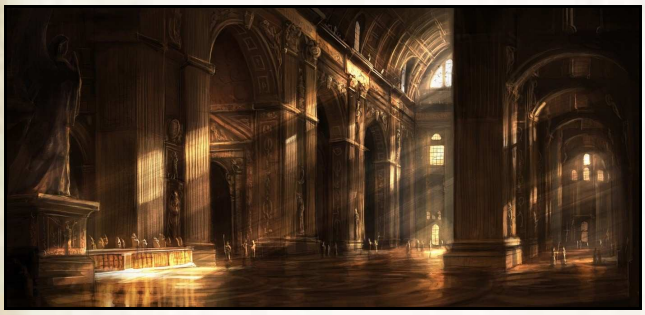
Avec l'aide de Soledango, Krumrull, Tarik, Myael et Saeris, l'empereur brisa le sceau qui retenait prisonnier les Dieux Elémentaires et rentra dans le plan divin pour libérer Lynn, la lumière retenu captive depuis l'aube des temps. Les avatars affrontèrent leurs dieux au cours d'une formidable bataille. L'écho de leurs combats fit trembler les fondations même du monde, tous les êtres vivants de Leak assistèrent aux duels entre les puissances vengeresses des anciens temps et les nouveaux porteurs d'espoir.

Au terme de cette bataille mythologique, Tyrel libera Lynn de sa prison et la lumière vint recouvrir toutes les terres du monde. Le Dieu créateur du monde reprit sa place dans le panthéon et fit de Tyrel et des anciens avatars des divinités.

LE GLAIVE ET LA BALANCE

L'Ordre

L'ordre fut crée par Tyrel. A l'origine, sa principale mission était de traquer et de tuer les adorateurs des anciens dieux Élémentaires. Etroitement lié avec l'ancienne armée impériale, il n'était pas rare de voir des chevaliers du Glaive au sein des états-majors et des prêtres de la Balance au côté des troupes lors des nombreuses croisades que l'Empereur mena.



Aujourd'hui, les dieux se sont libérés de leurs prisons éternelles et on reprit leur juste place au Panthéon. Leurs réveils vit également le retour de la Lumière. Lynn, le père de tous les hommes, revint parmi les siens après que sont plus fidèle serviteur, Tyrel, l'ai libéré de sa prison éternelle. Le chevalier fut béni par la grâce divine de son créateur et siège désormais à sa droite. Lynn apporta sa lumière sur le monde et Tyrel devint le symbole de la justice et de la droiture.
C'est dans cette adoration de la lumière et de la justice que vie maintenant l'ordre du Glaive et de la Balance. L'ordre se divise en deux branches, le Glaive d'une part et la Balance de l'autre.

Le Glaive

Le rôle principal du Glaive est d'assurer la protection de l'Ordre et de combattre les créatures mauvaises comme les démons et les morts vivants. Le Glaive assiste également les armées dans leurs luttes contre les ennemis de l'empire. L'exemple le plus parlant est son l'implication dans la défense des Marches de Borengard contre la Horde du Lycros.
Avant l'Age des Ténèbres, le Glaive était commandé par le Seigneur Tyrael, avatar de Tyrel. Les chevaliers de l'Ordre prient le plus souvent le dieu de la Justice mais certains d'entre eux demandent également leurs faveurs à Lynn. L'Ordre est partagé en quatre branches, l'Epée, la Croix, le Calice et la Lumière. Chaque branche est spécialisée dans un domaine.

La Balance

La Balance est composée principalement de prêtres dont la sainte mission est d'apporter la Lumière sur les Leakiens et de démasquer les adorateurs obscurs. L'Ordre est conduit par le père Anselme, grand patriarche de l'église de la Lumière et avatar de Lynn. Tout comme le Glaive, la Balance est partagée en quatre branches, la Rose, le Bouclier, la Justice et le Sacrement.

Les Temples

Le grand Temple de la Lumière se trouve à Tyrel, c'est là qu'étaient ordonnés les grands prêtres et chevaliers de l'Ordre et où étaient gardés les savoirs les plus anciens.
Depuis l'Age des Ténèbres et la chute de Tyrel l'Ordre c'est établit à Flän dans les Terres Centrales d'Ahmerian et lance régulièrement des expéditions dans les terres mortes de l'ancien Royaume de Tyrel pour récupérer des reliques aux mains des morts vivants.
De part son obligation envers ses fidèles, l'Ordre a des temples dans toutes les grandes villes de Leak. Leurs portes toujours ouvertes aux serviteurs de la lumière et les dons sont les bienvenues. Le Glaive à construit également de nombreux Krak, notamment prés des frontières du Lycros et des terres du nord. Ces places fortes font office de garnisons et de postes de garde.

L'AGE DES TENEBRES

Origine

L'Age des Ténèbres fut orchestré par la déesse Sirenia qui cherchait à faire de l'Ombre l'élément primordial sur Leak. L'exécution de son plan fut confié à l'une de ses plus fideles servante : Dementia Darksoul. La succube devait mettre la main sur l'enfant de Thrall Springhawk et Eliandre Moonarrow, la descendante de l'ancienne princesse Amelia Whisperwind. Pour cela, elle réussit sans mal à charmer le capitaine Frost et à asservir le Druide Noir Elendil Blackseed qui était respectivement l'ami et le frère de Thrall. Le sang de l'enfant devait servir à réveiller l'ancien prince elfe Arkanael Thal, maudit par Anksunamun et retenu prisonnier dans un cercueil de glace sur l'île du Silence. Le plan se déroula comme prévu à l'exception prés que se fut la mère, Eliandre, et non l'enfant qui versa son sang sur l'autel. Aussitôt rappelé à la vie, Arkanael Thal reconnut en Eliandre les traits de sa bien-aimée et la prit pour Amelia. Il récupéra le corps sans vie de l'elfe et s'enfuit sur le continent.

Les Seigneurs Vampires

Lors de sa vie terrestre, Sirenia, connut alors sous le nom de Kardis, plongea Leak dans une ère de ténèbres. Elle asservit la plupart des sorciers de la Guilde des 7 Arcanes et parmi eux les mages de l'arcane du sang trouvèrent un destin tout particulier. La maitrise de l'élément de la vie, leurs permis d'acquérir de grands pouvoirs dans la mort. Les Vampires étaient nés. La dépendance à leur magie se transforma en soif de sang et c'est à travers ce sang qu'ils purent exprimer tous les nouveaux pouvoirs que l'ombre leur avait donnés.
Kardis fit de ces puissants morts vivants les chefs de ses armées car, même dans la mort, ces monstres avaient gardés une part de leur intelligence et de leur raisonnement, ils faisaient de parfais commandant. Les vampires connurent leurs heures de gloire parmi l'Armée des Ombres de Kardis, leurs forces dépassaient largement celle des plus grands

chevaliers du Glaive. La suprématie des vampires dura de longues années, ils furent redoutés et craint de tous. Néanmoins, leur puissance s'effondra avec la mort de leur maîtresse. Pire que cela, la lumière que dégagèrent les prêtres de Lynn ce jour là les marqua au plus profond de leurs âmes et de leurs chairs. La douce chaleur du soleil devint pour eux des rayons ardents et mortels.
Ceux qui ne furent pas brulés par le soleil furent traqués et détruit par les chevaliers de l'Ordre de la Croix. Seule une poigné de vampire réussit à survivre pendant plus de milles ans en se cachant parmi les hommes et en contrôlant leur soif sanguinaire.

Les vampires étaient et resteront toujours les créatures de Sirenia et la plupart d'entre eux continuèrent à la servir, aussi, lorsqu'Elendil Blackseed sacrifia Eliandre pour ramener Arkanael Thal à la vie au nom de la déesse noire, les vampires de Leak accueillirent le prince elfe comme leur nouveau maître. La plus puissante d'entre eux, Camilla Drakendorf, offrit à Arkanael son château ainsi qu'un nouveau nom : Valmort.

Valmort

Sirenia avait de grand projet pour Valmort, mais celui-ci fut tiré de son sommeil eternel que pour se voir perdre, une fois de plus, la femme qu'il aimait et toutes les promesses du monde ne pouvaient lui rendre son amour perdu. Malgré tous ses efforts, Dementia ne parvint pas à détourner Amelia des pensées de Valmort et à effacer la tristesse dans son cœur. Voyant ses projets réduit à néant, Sirenia mit au point un second plan et chargea Dementia de retrouver l'Etoile du Soir, le joyau dans lequel était enfermée l'âme d'Amelia
Au même moment, le Chevalier Bormine découvrit le lien de parenté entre la femme de son ami Thrall et l'ancienne princesse elfe. Il mena une expédition en terre Shatamaise et récupéra L'Etoile du Soir. Malheureusement, le joyau fini entre les mains de Kalinda Al' Muktar de la Couronne Noire qui l'envoya au Roi Noir à Ahmerian. S'en suit alors une course poursuite entre le chevalier Bormine et Dementia, ce fut finalement la succube qui récupéra l'Etoile du Soir et la remit à sa déesse. Sirenia ramena l'âme d'Amelia dans le corps d'Eliandre et, après plus de trente siècles de séparation, les deux amoureux purent enfin se retrouver. Dementia reçut ensuite l'ordre de guider le chevalier Bormine jusqu'au château de Drakendorf, le repère de Valmort.
Bormine, trouva la princesse et lui apprit la vérité sur la nature de Valmort. A la lumière de cette nouvelle, Amelia Whisperwind sonda le cœur de son prince et y découvrit la noirceur qui l'habitait. Incapable de vivre au côté de la personne qu'elle ne considérait plus comme le l'être qu'elle a aimé, Amelia se donna la mort en se transperçant le cœur avec un poignard que lui remit le Bormine. Valmort se précipita pour sauver sa princesse mais arriva trop tard. En découvrant le symbole de Lynn sur le poignard, le vampire jura de se venger de la lumière. Déchiré par la haine, Valmort rassembla ses vampires et monta une formidable armée de mort vivant pour détruire le monde des hommes.
L'Age des Ténèbres venait de débuter et dans les ombres Sirenia sourit …

La Chute de Tyrel

Valmort et ses vampires se déversèrent sur les Plaines de Damenborg telle une marée de ténèbres dévastatrices. Les tribus nomades s'enfuyaient l'approche de l'ombre et trouvèrent refuge à Damenborg. Le Khan lança un appel aux armes, mais trop tard. Alors que les cavaliers pensaient voir la menace arriver par la terre, ce fut la flotte mort vivante, menée par le capitaine Frost, qui ravagea la cité en une seule nuit. La campagne de Damenborg fut terrible, prés des trois-quarts des clans furent détruit et ont rejoint l'armée de Valmort. Après avoir grossit les rangs de son armée, le seigneur de la mort se tourna vers son unique objectif : Tyrel.
L'attaque sur les Plaines de Damenborg fut si fulgurante, que les forces de la lumière ne purent pas effectuer une riposte. Tyrael rassembla ses forces justes à temps pour contrer l'invasion à la frontière du Royaume de Tyrel. Les deux armées se

rencontrèrent dans la Vallée des Héros et se livrèrent une féroce bataille. Les forces de la Lumière et de l'Ombre ne cédèrent pas un pouce de terrain.
Les vampires de Valmort infiltrèrent la cour du Timon et la nourriture destinée aux soldats de l'armée de Tyrel fut empoisonnée. Une épidémie de peste se repentit dans tout le Royaume et affaiblit considérablement l'armée de la Lumière qui dut se replier derrière les murs de Tyrel. La ville subit un siège calamiteux, la peste était dans la ville. Les personnes les plus importantes quittèrent la cité par voie maritime avant l'arrivée de la flotte mort vivante.
Tyrael rassembla ses plus grands chevaliers et mena une charge désespérée contre Valmort. Les deux généraux s'affrontèrent devant la porte principale de la ville dans un combat titanesque. Le Glaive de Justice rencontra l'Epée des Ténèbres, le choc des deux lames fit trembler les fondations même de la ville. L'Ombre et la Lumière dansaient ensemble dans un tourbillon mortel. Les soldats autours des deux héros mourraient par centaine et aucun des deux protagonistes ne voulait céder la victoire à son adversaire. Finalement, ce fut le cœur du chevalier Tyrael qui fut percé le premier par l'épée noire de Valmort. L'avatar de la lumière s'effondra et plus rien ne put empêcher Valmort de prendre la ville.

Les morts se déversèrent dans les rues de Tyrel, tous les vivants encore présent dans la ville furent massacrés jusqu'au dernier. Le seigneur Valmort prit possession de la cité et fit de la Cathédrale de Lumière son nouveau château. Les forces du Glaive et de la Balance qui échappèrent aux courroux des morts vivants se replièrent, sous la direction du père Anselme, dans les Terres Centrales d'Ahmerian.

LIEUX NOTABLES

Tyrel

Du temps de l'empire, Tyrel était le berceau de la Lumière. Les grandes tours de sa cathédrale dominaient la ville de toutes leurs splendeurs et ses murailles s'élevaient sur plus de dix mètres la rendant majestueuse et imprenable. Tyrel était une cité magnifique et réellement impressionnante.
Après la défaite de la Lumière, Valmort prit possession de la ville. Les rues sont peuplées de mort-vivants et les quartiers sont contrôlés par les seigneurs vampires. La Cathédrale de la Lumière, autrefois lieu de culte et quartier générale du Glaive et de la Balance, est désormais le palais sinistre de Valmort. Les symboles lumineux ont été remplacés par des marques de ténèbres. Tyrel est devenu la ville de l'Ombre.

La Vallée des Héros

La Vallée des Héros fut le théâtre de la défaite des dieux lors de la Guerre Elémentaire. C'est sur ces terres qu'a eut lieu la plus grande bataille jamais livrée sur Leak, elle dura trente jours et trente nuits.
La vallée a vu mourir beaucoup de valeureux guerriers. Des statues, gravées à même la roche, représentant ces héros inconnus d'un ancien temps sont dressées le long de sa route principale.

Marande

Marande était une grande cité commerciale. Elle se trouve sur la route qui relie Tyrel aux Terres Centrales d'Ahmerian. Autrefois très prospère, elle a subit le même sort que Tyrel et se trouve désormais entre les mains des morts vivants de Valmort.
La ville accueille une importante force armée. Valmort prépare l'invasion des Terres Centrales d'Ahmerian depuis Marande.

Le Château de Drakendorf

Construit sur les flans des Montagnes Dormantes, le Château de Drakendorf est le siège de Carmellia Drakendorf, la plus ancienne vampire de Leak. C'est de là que Valmort lança l'Age de Ténèbres. Le Château domine les terres de la famille Drakendorf depuis des millénaires.

Aujourd'hui, le domaine des Drakendorf est évité comme la peste. Seuls les voyageurs les plus imprudents osent s'aventurer sur ses routes sinistres et ses bois sombres.

Les Montagnes Dormantes

Les Montagnes Dormantes forment une frontière naturelle avec les Terres Glacées de Stormberg. Elles doivent leurs noms aux grands nombres de volcans éteints que compte la chaine montagneuse. Ces volcans sont le repère d'anciens dragons rouges endormit.

La neige recouvre les sommets des montagnes tous les mois de l'année. Le climat y est très rude et la vie impossible. Hormis la Passe des Dragons, il n'existe aucune route tracée permettant de traverser les montagnes.

La Passe des Dragons

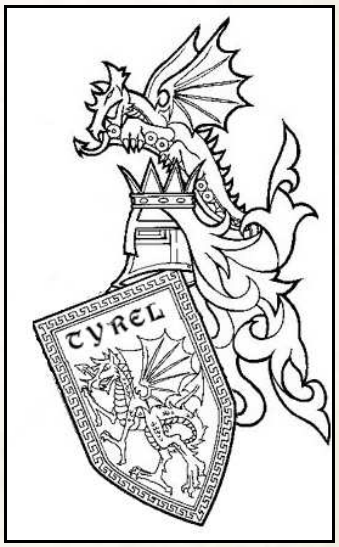
La Passe des Dragons est le seul col permettant de traverser les Montagnes Dormantes. Elle était fréquemment empruntée par les barbares du nord lors de leur raid sur le Royaume de Tyrel. Le Glaive et la Balance a construit de nombreux kraks afin de se prémunir des attaques massives de la part des clans de Stormberg. Aujourd'hui, les kraks sont aux mains des morts vivants et ce sont eux qui contrôlent la passe.

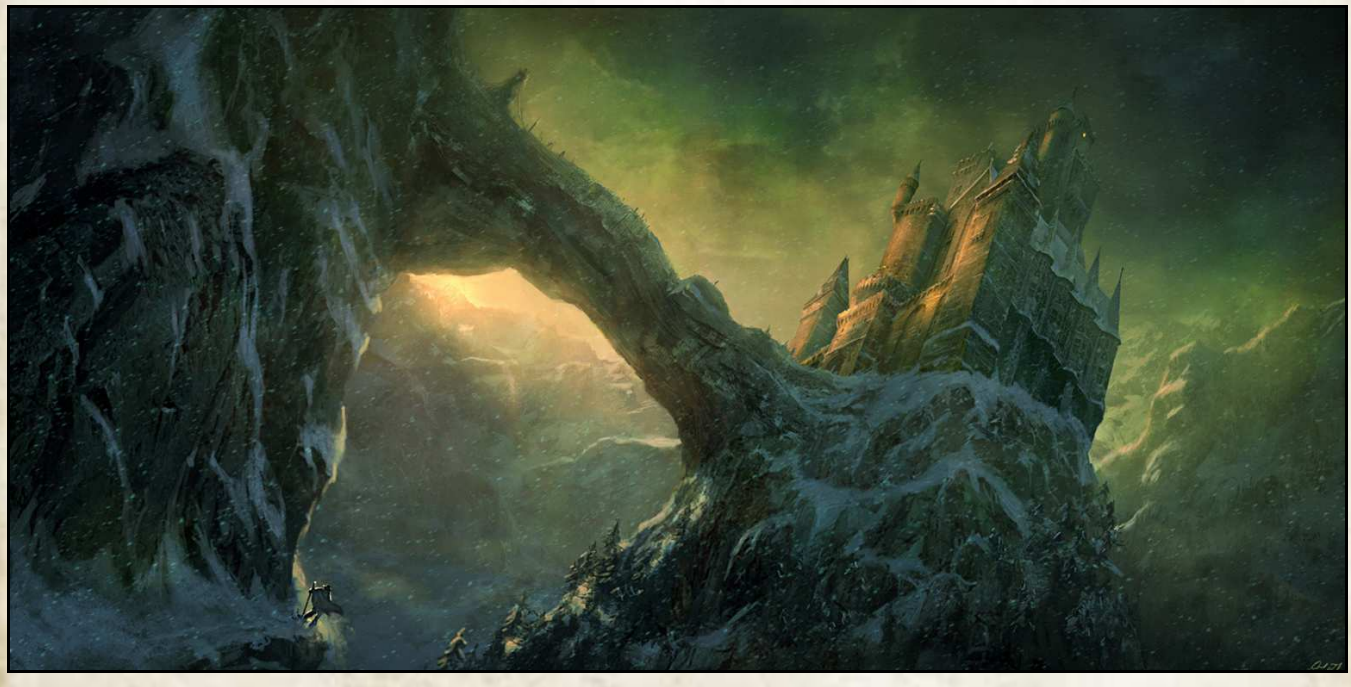
Le Fleuve Blanc

Le Fleuve Blanc marque la frontière avec les Plaines de Damenborg, il prend sa source dans les Montagnes Dormantes et fini sa course dans le Lac de la Licorne de la Forêt d'Aspen. Il doit son nom à la couleur claire de son eau.

BLASON

Les armoiries du Royaume de Tyrel représentent un dragon coiffé d'une couronne, le plus souvent gravé sur un bouclier ou tenant une épée dans la main. Le dragon couronné est le symbole de l'empereur Tyrel (qui le tenait du temps où il était le capitaine de la compagnie mercenaire des Dragons Ecarlates). Le bouclier représente la protection qu'offrait l'empire et l'épée sa force.





PERSONNALITES IMPORTANTES

Valmort, Seigneur de Tyrel

Valmort est le seigneur absolu du Royaume de Tyrel. Cet ancien prince elfe, connut alors sous le nom d'Arkanael Thal, fut ramené à la vie par le Druide Noir Elendil Blackseed. Il dirige les armées morts vivantes depuis Tyrel au nom de la déesse Sirenia.

La mort d'Amelia, la femme qu'il aimait, à profondément changé sa personnalité. Autrefois idéaliste, conciliant et romantique, Valmort est devenue un être habité par la haine et la vengeance. Son âme ne pourra être en paix tant que subsistera sur Leak une part la Lumière qui lui a enlevé sa bien-aimée.
Valmort est un sorcier très puissant doublé d'un combattant hors pair. Il tua l'avatar de Tyrel et brisa le Glaive de Justice en signe de défi envers les dieux de la Lumière.

Dementia Darksoul

Dementia est l'agent de la déesse Sirenia sur Leak. C'est en partie grâce à elle qu'a eu lieu l'Age des Ténèbres.
Sa vie mortelle fut terrible. Elle fut accusée de sorcellerie, de démence et d'adorer les dieux élémentaires. Elle fut violée puis brulée par les chevaliers du Glaive. Dans la mort elle rejoint le royaume de Sirenia. Voyant la haine qui habitait son cœur et la noirceur de son âme, la reine des enfers fit d'elle l'une de ses succubes. Dementia devint dés lors l'une des plus fideles servantes de Sirenia.
Aujourd'hui, après avoir permit l'avènement de l'Age des Ténèbres, elle siège à la droite de Valmort. Elle est la voix de la déesse, sa conseillère et l'une de ses armes les plus mortelle

Carmellia Drakendorf

Carmellia Drakendorf était, de son vivant, l'archimage du sang de la guilde des 7 arcanes. Elle fut tuée puis rappelée à la vie par Kardis. Elle trouva dans la mort le secret du sang et comment vivre éternellement à travers celui-ci. Elle fit de son sang un élixir de jouvence et devint la première vampire.

Après la défaite de Kardis, Carmellia se cacha durant de longue année avant de séduire le prince Drakendorf et devenir sa femme. Une fois le prince mort, Carmellia régna durant des millénaires sur le domaine des Drakendorf. Son château fut le lieu de réunion des vampires de Leak, qui complotèrent en secret pour la gloire de Sirenia et l'avènement de l'Age des ténèbres.
Carmellia est une femme intelligente, redoutable et incroyablement jalouse. Elle donna le baiser de sang à Valmort et voulut faire de lui son prince. La résurrection d'Amelia fut terrible pour elle, mais sa mort plus douce encore. Elle déteste Dementia et estime que la place qu'occupe la succube aux cotés de son maître devrait lui revenir de droit.

Johakim Belmont, le Répurgateur

Johakim est un chasseur de mort de l'Ordre de la Croix. Il parcourt les terres hantées de Tyrel pour les expier du mal qui les habitent. Après la défaite du Glaive et de la Balance Johakim resta au Royaume de Tyrel car il estime qu'en ces temps troublés la juste place de la lumière se trouve au cœur des ténèbres.

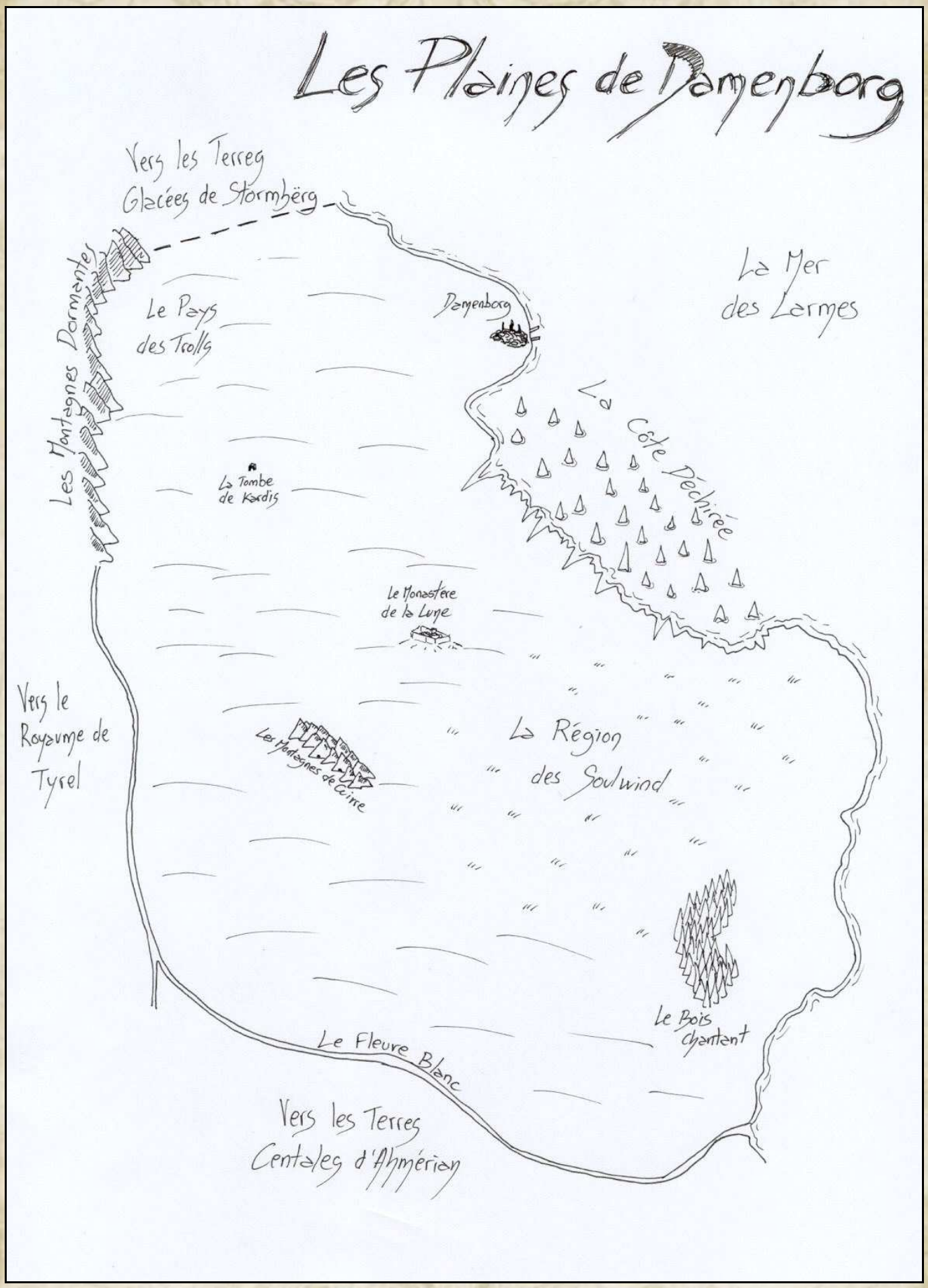
Johakim est le cousin de Marie de Belmont, l'héritière de la famille Timonaise et le frère de Sélène Belmont, la grande chasseuse de l'Ordre de la Croix. C'est un homme juste, solitaire et qui n'a pas peur de la mort. Il voyage de village en village et chasse les morts vivants à l'aide de ses pistolets bénis.

Le Faucheur

La vie mortelle de celui que l'on appelle le Faucheur reste un mystère. Certain pense qu'il était un Bey Damenborgois, rappelé à la vie par la sombre magie de Valmort et forcé de se battre contre son propre peuple.

Il participa à la campagne du seigneur des ténèbres qui ravagea les Plaines de Damenborg. Il tua un grand nombre de cavaliers et ramena plus de têtes ennemies que n'importe quel autre soldat. Valmort fit de lui son exécuteur personnel.
Le Faucheur est un adversaire redoutable, beaucoup de chevaliers du Glaive l'ont affronté et leurs crânes ornent désormais son cheval.

Les Plaines de Damenborg


Les Plaines de Damenborg
Vers les Terres Glacées de Stormberg
Les Montagnes Dormantes
Le Pays des Trolls
Damenborg
La Mer des Larmes
La Côte Déchirée
La Tombe de Kardis
Le Monastère de la Lune
Vers le Royaume de Tyrel
Les Montagnes de Cuivre
La Région des Soulwind
Le Bois chantant
Le Fleuve Blanc
Vers les Terres Centales d'Ahmérian

Les Plaines de Damenborg

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Les Plaines de Damenborg se trouvent au Nord Est du continent. Le Fleuve Blanc à l'Ouest et au Sud forme la frontière avec les Terres Centrale d'Ahmerian et le Royaume de Tyrel. Les terres sont principalement constituées de grandes steppes, seules les Montagnes de Cuivre au centre cassent la monotonie de la plaine. Elles sont constamment balayées par les vents qui sont, dit ont, en partie responsable du manque de relief des Plaines de Damenborg.
Le Bois Chantant au Sud est la seul forêt des plaines qui résiste encore à la puissance des vents, leurs souffles qui tournoient entre les arbres émettent un son particulier. Cette mélodie naturelle est à l'origine de son nom.
La côte des Plaines de Damenborg donne sur la Mer des Larmes et est constituée de récifs escarpés empêchant toute navigation sur plusieurs centaines de kilomètres. Le seul port de la plaine est celui de Damenborg.

Démographie

Les habitants des plaines sont les Damenborguois et les Damenborguoise. Ils vivent bien souvent en petites tribus, ou clan, et hormis la cité de Damenborg il n'existe pas beaucoup de grande ville. La plupart des tribus sont nomade, elles écument les plaines en vivant du commerce et de l'élevage. Lorsque deux tribus se rencontrent elles s'installent généralement durant quelques mois pour partager leurs connaissances et leurs produits. Ces rassemblements donnent souvent lieu à des épreuves d'équitations, des grandes fêtes et des mariages.
Les Damenborguois sont généralement de petite taille, le visage rude et les yeux en amende. Les hommes comme les femmes portent les cheveux longs.

Langues

Les Damenborgois parlent le *Dan Shao*, ou « langue de la plaine ». Durant ses années de règne, Tyrel a essayer de faire du Leakien une langue universelle, mais les hommes de la plaine ne l'ont jamais adopté. Le *Dan Shao* ne possède pas de forme écrite, les messages sont toujours transmit de façon orale.

Les moines de la Confrérie de la Lune parlent une langue qui leur est propre, le *Bao*. Cette langue ne ressemble à aucune autre sur Leak et seul les maîtres ou *senseï* de la Confrérie ont le droit de l'enseigner. Il est également interdit de la pratiquer en présence d'étrangers.
Le Bao est une langue philosophique possédant des formes d'expressions empruntées à l'idéale de la Confrérie. Les moines parlent beaucoup par énigme et métaphore et mettent bien souvent en avant la nature élémentaire des personnes et des choses. Par exemple, quelqu'un de calme sera apparenté à l'eau qui coule alors qu'une personne colérique sera comparée à une flamme instable.

Le Bao possède une version écrite. Contrairement aux autres formes d'écritures, il se lit en colonne de haut en bas. Chaque mot est représenté par un symbole ou *Kanji* et l'association de ces *Kanjis* forment une phrase. Les moines accordent une importance toute particulière à cette forme d'écriture. La calligraphie est un art très soigneux dans un sens ou chaque *Kanji* doit être écrit en respectant sa nature. Ainsi le *Kanji* désignant l'eau sera écrit d'une main souple, alors que celui désignant le feu sera calligraphié de façon plus vigoureuse et rapide.

LES SEIGNEURS DES CHEVAUX

Les habitants de la plaine sont des nomades qui parcourent inlassablement les steppes balayées par les vents de Damenborg. Chaque tribu est dirigée par un chef appelé *Bey* ou « guide » en Leakien. Comme son titre l'indique, le *Bey* a la charge de guider sa tribu à travers la steppe. Tous les ans, lors du premier jour du mois du Cheval, a lieu l'épreuve du *Donath Tora* ou « celui qui trouve le vent » au cours de laquelle tous les hommes de la tribu peuvent participer. Le *Donath Tora* est une épreuve de dressage, d'équitation, de tir à l'arc et d'orientation. Le vainqueur sera le nouveau *Bey* de la tribu jusqu'à l'année prochaine.

Le chef des chefs est appelé *Khan* ou « seigneur des clans», il siége à Damenborg et est le maître de tous les *Bey*. Il a le pouvoir de rassembler les tribus pour former une seule et même armée. Lorsque l'une d'entre elle arrive à Damenborg, elle rend hommage à son *Khan* en lui offrant un présent. Le seigneur décide alors combien de temps le clan a le droit de rester dans sa ville.

L'importance d'une tribu se mesure au nombre de chevaux qu'elle possède. Ces bêtes qui peuplent la plaine sont véritablement la fierté des nomades. La valeur des chevaux de Damenborg est connut de tout le continent, le prix d'un étalon de la plaine peut valoir jusqu'à dix fois celui d'une monture normale. Ces chevaux sont plus grands et plus rapides que n'importe qu'elle autre sur Leak. Ils sont aussi plus sauvages et plus difficile à dresser.

Certains marchants, et notamment la Guilde des Voyageurs de Danmorga, entretiennent des relations commerciales avec les tribus de Damenborg. Bien que la demande soit très forte, le dressage de telles bêtes demande beaucoup de temps et d'investissement c'est pour cela que ces montures sont très rares en dehors de la plaine.

Les Rassemblements

Les relations entre les tribus sont pour la plupart amicale aussi, lorsque deux où plusieurs clans se rencontre, les différents *Bey* décident ou non s'ils vont établir un rassemblement. Lorsque cela à lieu, les nomades mettent pied à terre et commence la construction d'un village provisoire. Un rassemblement commence et fini toujours par une grande fête au cours de laquelle les nomades rendent hommage aux dieux de la terre et du vent, cette célébration porte le nom de *Grumith Toris* que l'on pourrait traduire par « réunion du ciel et de la terre ». Les rassemblements donnent aussi souvent lieu à des mariages, les hommes trouvent généralement leurs femmes dans une tribu différente de celle qui l'as vu naître. La cérémonie de mariage dure 5 jours, durant lesquels la future épouse se détache petit à petit de ses racines pour rejoindre le clan de son mari.

Ces réunions sont également propices au commerce. Durant les jours qu'ils passent en eux, les nomades s'échange les produits qu'ils ont récupérés ou fabriqués lors de leur dernier voyage. Bien que la monnaie impériale soit utilisée dans les Plaines de Damenborg, le troc tient une part importante dans les échanges commerciaux. Les marchands étrangers profitent également de ces rassemblements pour faire affaire avec les hommes de la plaine.

Les Nomades et la Guerre

Il arrive parfois qu'une tribu lance une attaque sur autre clan. Cela arrive souvent lorsque l'hiver est rude et la nourriture rare ou tout simplement lorsque deux tribus ont un différent. Ces conflits prennent souvent la forme de raid éclair très sanglant. La guerre est une affaire d'homme et les guerriers se battent entre eux. Lorsqu'un clan est exterminé, les femmes et les enfants sont presque toujours incorporés dans la tribu victorieuse. Cela peut paraître barbare aux yeux d'un étranger, mais les nouveaux membres sont accueillit comme il se doit et seront désormais protégés par leur nouvelle famille.

Lorsque les hommes de la Plaine de Damenborg doivent faire face à un ennemi commun, il se ressemble en une grande armée dirigée par le *Khan* lui même. Réunir une telle force prend beaucoup de temps, les tribus sont souvent loin au moment où le *Khan* lance son appel aux armes et cela peut prendre plusieurs semaines avant que la nouvelle arrive aux oreilles des *Bey*.

Les Dieux

Les Damenborguois prient Syl et Ragnar. Syl est le patron de la steppe, son vent souffle sur la plaine et il conseil les *Bey* dans leur voyage. Bien que clairement identifié, son véritable nom est rarement prononcé dans les prières. Les hommes de la plaine préfèrent l'appeler *Hul'Tor* ou « les 4 vents ».

Ragnar est vénéré en tant que seigneur des bêtes et en particulier des chevaux, c'est une divinité très populaire auprès des guerriers car il est bien connut que les hommes de Damenborg font plus confiance à leurs montures qu'à leurs armes. Dans la plaine, Ragnar est plus connu sous le nom de *Kirin For*, que l'on pourrait traduire par « le grand cheval ».

Les Genkis

Autrefois les Genkis etaient un clan de la plaine de Damenborg. Leur *Bey*, Hukan Klun, etait marié à la belle Sarie. Hukan etait très fier de la beauté de son épouse et promit la moitié de sa richesse à la personne qui lui présenterait une femme encore plus merveilleuse que la sienne. Les années passèrent et aucune des femmes qui lui furent présentée ne fut en mesure de tenir la comparaison face aux charmes de Sarie. Conscient qu'aucune mortelle ne pouvait rivaliser avec sa femme, le vaniteux Hukan defia les dieux de lui trouver une créature encore plus belle que Sarie. Ragnar entendit son appel et se présenta à lui sous la forme d'un puissant et majestueux étalon noir. Hukan ria au nez du Dieu Cornu en soutenant qu'aucun cheval ne pouvait égaler la splendeur de son épouse. Ragnar jeta alors une terrible malédiction sur le *Bey* et son clan en les transforma tous en être difforme mi-homme mi-cheval.

Aujourd'hui, les Genkis forment une tribu de centaure vivant au nord du Pays des Trolls. Tout comme les hommes de la plaine ils sont un peuple nomade et rencontre souvent des tribus humaines. Les Genkis peuvent se montrer belliqueux et très dangereux si leur vie est menacée.

LA CONFRERIE DE LA LUNE

L'origine de la confrérie remonte à la fin de la Guerre Élémentaire. Apres la grande guerre qui opposa les hommes aux hordes des dieux, le continent se retrouva ravagé. C'est lors de ces temps troublés que maître Shao vécut. Shao etait un idéaliste et surtout un pacifiste, c'etait un homme de bien qui recueillit les orphelins de la guerre. Les victimes etaient nombreuse et bientôt son hospice ne fut pas assez grand pour y recevoir tout ce monde.
Shao et ses fidèles, partirent alors à travers Leak à la recherche d'une terre pouvant les accueillir. Après de longues années de voyage, ils trouvèrent un lieu ou le vent caressait la terre et où même les flammes pouvaient danser sur l'eau. Les voyageurs décidèrent de s'y installer et commencèrent la construction de leur monastère. Maître Shao enseigna à ses disciples le respect de la vie et qu'il etait possible de vivre en harmonie avec les éléments qui furent pourtant à l'origine de la grande guerre. Il interdit les armes, prônant la force de l'esprit sur celle de l'épée.
Shao etait un guide et lorsque l'heure de sa mort arriva personne n'etait en mesure de l'égaler et de prendre sa succession. Ses quatre premiers disciples n'etaient pas d'accord sur l'avenir du monastère, et leur avis sur le sujet etaient aussi différents que les quatre éléments, alors Shao les fit convoquer et prononça ces dernières paroles avant de mourir *« Même la lune de sait pas quelle forme prendre ».*
La confrérie de la Lune etait née.
Chacun des quatre disciples forma un ordre au sein de la confrérie qu'ils nommèrent « auspice » en souvenir des dernières paroles de leur maître. Chaque auspice a une approche différente du monde mais tous adhérents à l'idéologie de Shao. Les armes étant interdites et les moines de la confrérie durent apprendre à se servir de leurs poings pour se défendre.

Le Rôle de la Confrérie

La confrérie de la Lune accueille en son sein des orphelins. La plupart d'entre eux sont issus des tribus nomades qui peuplent la Plaine de Damenborg. Ils sont recueillis très tôt et sont soumis aux lois de la confrérie. Ces règles strictes enseignent le respect de la vie mais aussi l'harmonie avec les éléments et sois même. Lorsque le disciple atteint l'age de 14 ans, il doit quitter le monastère pour « trouver son auspice » ce voyage initiatique peut prendre toute une vie et lorsque sa lune lui est révélée, il peut revenir au monastère pour se faire tatouer le symbole de son Auspice et y suivre sa voie. Un moine de la confrérie doit toujours vivre en paix avec lui-même et doit toujours aider les personnes dans le besoin, car tel etait la volonté et la vie de Shao.

Les Auspices

La confrérie est partagée en quatre voies, ou auspices, chacune y enseigne une approche différente de l'harmonie prônée par maître Shao.
L'auspice de la Lune Blanche est aussi appelé l'auspice sacré, ses moines sont les plus illuminés. La Lune Blanche voit en la lumière la complémentarité parfaite entre les 4 éléments. Ses adeptes mettent souvent leurs vies au service de la justice et de la droiture.
L'auspice de la Lune Noire est aussi appelé l'auspice des ombres. La voie de la Lune Noire est la moins commune. Elle enseigne la puissance de la connaissance. Une connaissance parfaite permet de mieux appréhender le monde. La Lune Noire trouve les réponses aux questions harmonique dans les ombres et les mystères de l'occulte. Ses disciples font généralement de bon espion mais leurs visions

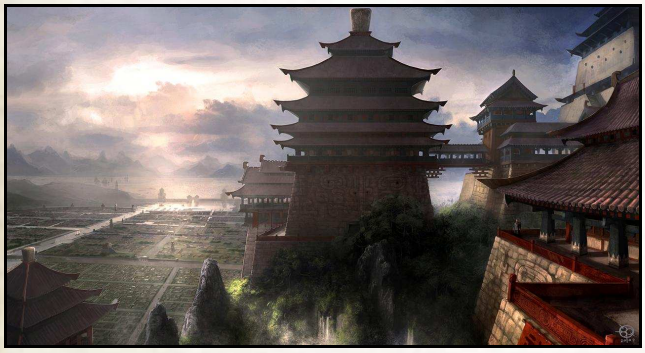
de l'harmonie les mettent souvent en conflit avec les adeptes de l'auspice de la Lune Blanche.
L'auspice de la Demi Lune enseigne l'harmonie dans le Ki. Certain de ses moines, canalisent leurs énergies dans un réceptacle, le plus souvent une arme. Bien que proscrit par la parole de Shao, les moines de la Demi Lune utilisent leurs armes comme un complément d'harmonie plus que comme un instrument de mort. Cette dernière n'est en fait que le prolongement de leurs corps et de leurs esprits.
L'auspice de la Lune Rouge suit un code de vie très stricte. L'auspice encourage le dépassement de sois et surtout la protection des êtres vivants. Ces préceptes se rapprochent le plus de la vision de Shao. Les moines de la Lune Rouge n'hésitent pas à s'impliquer pour leurs causes et à protéger les faibles. Leur entraînement est presque similaire à celui de l'Auspice de la Demi Lune.

L'Auspice Secrète

Il existe une 5eme Auspice dont seuls quelques grands maîtres de la Confrérie en connaissent l'existence. Cet auspice, l'Auspice du Croissant de Lune, est garante de la sécurité de la confrérie. Ses membres sont soigneusement triés et seuls les moines les plus doués dans leurs arts sont recrutés. Le but principal du Croissant de Lune est de protéger les intérêts de la confrérie et ce quelque en soit le prix, ses adeptes sont des espions et des assassins. L'auspice n'a pas de Senseï, ses actions sont directement commanditées par le conseil des Senseï des autres Auspices.

Le Monastère de la Lune

Le monastère de la Confrérie de la Lune, aussi appelé monastère de la Lune, se trouve quelque part dans la région des Soulwind dans les Plaines de Damenborg. C'est un immense édifice qui accueille de nombreux orphelins chaque année. Le monastère ne possède pas de réelle défense mais la force des moines qui y vivent est suffisante pour y garantir sa sécurité.



L'enceinte du monastère est divisée en 4 parties égales, chacune est dédiée à une Auspice. Chaque partie possède son temple de méditation, ses dojos, ses écoles, ses appartements, ses jardins et ses lieux d'études. L'accès aux différents temples est libre mais les rivalités entre moine sont connut et ce terminer la plupart du temps en affrontements philosophique ou martial.

L'AGE DES TENEBRES

La Chute de Damenborg

Les Plaines de Damenborg est certainement, avec le Royaume de Tyrel, la région qui a le plus souffert de l'invasion de Valmort. A l'aube de la guerre, la cité de Damenborg à subit l'assaut de la flotte mort vivant de l'Amiral Frost. Les marins morts de la Côte Déchirés surgirent des profondeurs de la mer pour attaquer les vivants et en une seule nuit Damenborg etait tombée. Le *Khan* etait mort en même temps que sa cité.
Les armées commandées par les seigneurs vampires se rassemblèrent par la suite dans la Plaine pour marcher sur Tyrel. Les tribus qui se trouvaient sur leur chemin furent massacrées, personne ne fut épargné, les morts virent renforcer les forces des ténèbres. Les clans etaient trop dispersés et sans l'appel de leur *Khan* ils ne pouvaient pas faire le poids face à la marée de mort-vivant qui déferlaient sur eux.

La Marque des Ténèbres

Aujourd'hui encore la Plaine souffre du passage de Valmort, elle est hantée par les ombres et les spectres. Damenborg est dirigée par le seigneur Mordreck, un maître de la non-mort et un fidèle serviteur de Valmort. Le vampire est à la tête d'une grande armée composée principalement de cavaliers mort vivant et d'ombres espionnes qui sillonnent la Plaine pour y trouver les tribus survivante.
Les clans cherchent un nouveau *Khan* pour les guider et reprendre Damenborg. Il y a beaucoup de prétendant, mais aucun ne fait vraiment l'unanimité. Tout le monde attend le chef qui réussira à rassembler les tribus en une seule et même armée. En attendant les hommes de la plaine essayent de survivre en fuyant vers les terres du sud.

La Lune et l'Ombre

La Confrérie de Shao ne fut pas épargnée par le conflit. Bien que la Lune Noire avait prédit l'arrivé des ténèbres, les moines ne purent avertir le *Khan* à temps. Durant le conflit, des membres de tous les auspices se sont rangés aux cotés des serviteurs de la Lumière pour combattre les forces de Valmort.
Lorsque les forces de Valmort se présentèrent devant le Monastère de la Lune, Dame Kachiko, la grande maîtresse de l'ordre de la Lune Noire, lança un puissant sortilège visant à le protéger de la magie de l'ombre. Les moines se défendirent mieux que les cavaliers de la Plaine et beaucoup de nécromanciens mourraient victime de lame invisible. Kachiko savait comment combattre les ténèbres. Valmort n'avait pas assez de temps et d'homme à perdre, son objectif etait Tyrel et la Confrérie de la Lune ne représentait pas une menace pour ses plans de conquête. Il remit à plus tard la destruction du monastère et quitta le champ de bataille aussi vite qu'il etait arrivé. La confrérie etait sauvé.

LIEUX NOTABLES

Damenborg

Damenborg est la capitale de la Plaine et la demeure du *Khan*. Autrefois riche et très peuplée, elle est aujourd'hui aux mains des forces de Valmort. A l'aube de la guerre qui amena la chute de Tyrel et l'Age des Ténèbres, la flotte mort vivante menée par l'amiral Frost ravagea la cité en une seule nuit. Totalement pris par surprise, les défenseurs ne purent rien faire pour sauver Damenborg et le Khan lui même y laissa la vie. La ville est dirigée par le comte Mordrek, un seigneur vampire qui fait régner la terreur dans la Plaine. Son armée est composée de cavaliers Damenborguois ramenés à la vie.

Le Pays des Trolls

Situé au Nord, près de la frontière avec les Terres Glacées de Störmberg, le Pays des Trolls est constitués principalement de grandes collines. Ces collines sont le repère de nombreux Trolls qui vivent dans des cavernes souterraines. Ils sortent rarement durant la journée, mais une fois le soleil couché le pays devient rapidement très dangereux.
Les Trolls ne sont pas les seuls à occuper ces collines, au nord la tribu centaure des Genkis y a également élue domicile.

La Région des Soulwind

Situé au sud, la région des Soulwind doit sont nom aux vents particulièrement violent qui rendent très difficile la progression des tribus. Les vents sont magiques, il s'agit de l'essence décomposée du grand dragon Syl qui serpente dans la plaine.
Lorsque l'on est pris dans une tempête, il est quelquefois possible d'entendre le chant du dragon. Les anciens interprètent ces paroles étant comme des prophéties *d'Hul'Tor*.

Les Montagnes de Cuivre

Les Montagnes de Cuivre, au centre de la Plaine, sont le seul massif montagneux de la région. Les vents leur ont donnés une forme très arrondit. Elles sont célèbres pour leurs couleurs très brunes qui se détachent du paysage général des Plaines de Damenborg. Les tribus se réunissent souvent au pied de la montagne car elle forme une importante barrière naturelle contre le vent.

La Côte Déchirée

Avant le cataclysme engendré par la Guerre Élémentaire la côte des Plaines de Damenborg etaient constituée de montagnes basses. Lors de la guerre, la terre s'ouvrit et les eaux engloutirent une partie de la plaine, ainsi est née la Côte Déchirée.
La Côte Déchirée est très dangereuse, ses eaux sont des cimetières pour les navires et pour les marins malchanceux. Des immenses récifs, vestiges des montagnes de jadis, surgissent de l'eau telle de grandes dents de pierre et la proximité des vents violents de la Région des Soulwind ne rend pas la navigation facile. L'armada mort-vivante qui attaqua Damenborg au début de l'Age des Ténèbres etaient composée des navires qui avaient sombré dans les profondeurs de la Côte Déchirée.

Le Bois Chantant

Le Bois Chantant est situé au sud de la Région des Soulwind, prés de la frontière avec les Terres Centrales d'Ahmerian. La forêt est constituée de solides chênes qui résistent à la puissance des vents depuis des millénaires.

La Tombe de Kardis

Kardis, la grande nécromancienne à l'origine de la grande malédiction qui frappa Leak durant plus de deux années, fut défaite et enterrée par Tyrel dans la Plaine. Sa tombe est scellée par de puissant sortilège de lumière.

Lorsque Valmort marcha sur Tyrel, il réveilla les ombres de la tombe et les asservit. Ce sont elles qui font régner la terreur dans la Plaine, elles sont les yeux et les oreilles du seigneur de la mort.

BLASON

Les armoiries de Damenborg sont celle du Khan, elles représentent deux chevaux cabrés faisant face à un casque barré de deux lances. Les oriflammes en haut et en bas forment un cercle, pour permettre au blason d'être incrusté sur des boucliers ronds.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Drath Dei, le Fils du vent

Drath Dei est le *Bey* de l'une des plus grande tribus de Damenborg c'est un guerrier solide et rusé qui a fait ses preuves durant la guerre contre Valmort. Il est l'un des rares Bey à avoir été victorieux contre les forces mort-vivantes. Après la mort du *Khan*, il a rassemblé les guerriers des clans survivants sous sa bannière et cherche actuellement à monter une grande armée pour reprendre Damenborg des mains du seigneur Mordrek. Beaucoup de cavalier ont entendu parler de lui et viennent se joindre à lui pour pouvoir mener la grande contre attaque.

Suite à un passage dans les Soulwind, Drath affirme avoir entendu la voix du dragon le guider vers son destin et c'est nommé lui même le Fils du Vent. Beaucoup de *Bey* ne croient pas en cette révélation et voient en lui un homme ambitieux et profiteur. La place de *Khan* est chère et convoitée par beaucoup de chef et Drath Dei semble être celui qui s'en approche le plus. Son nom est sur toutes les lèvres des habitants de la plaine.

Chang Pao, le Conquérant

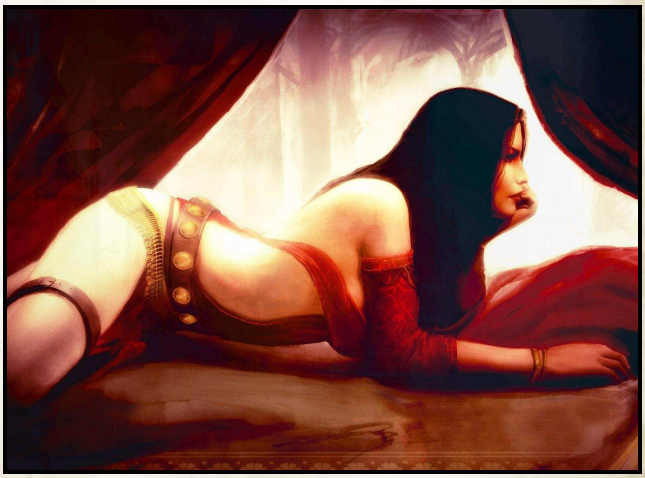
Chang Pao est le *Bey* des *Glu Taï* une tribu particulièrement violente et réputée pour sa férocité au combat. Le sillage de Chang est fait de sangs et de larmes. C'est un homme cruel, dépourvut de tous sens moral et pour qui la raison du plus fort est la seule valable.

La guerre contre les armées de Valmort n'as pas changé les habitudes du violent *Bey*, il profita même de l'occasion pour attaquer et piller les clans les plus affaiblit en prenant soins de ne pas croiser la route du seigneur de la mort. Certain de ces raids furent plus atroce encore que ceux commit par l'armée mort vivante.

Pao est un homme détestable, il dirige ses hommes d'une main de fer en leur promettant l'ivresse, la richesse et la victoire.

Dame Kachiko, la Tour noire

Kachiko est la senseï de l'auspice de la Lune Noire et également la Tour Noire de la Couronne Noire. Il y plusieurs années de cela, elle vint en aide aux avatars en quête de l'Objet Unique en les protégeant de l'Empereur Tyrel. Comme récompense, elle toucha l'Objet Unique et devint une immortelle.



Depuis plus de mille ans, elle espionne le monde grâce à sa magie et ses agents. C'est une femme

très intelligente et une grande manipulatrice. La Confrérie de la Lune lui donne le moyen de former des agents pour sa mission principale : garder le secret de la Couronne Noire. Kachiko place ses pions partout sur l'île, dans le but de surveiller les agissements des ennemis de la couronne. Grâce à ses disciples, elle est complètement indépendante de l'organisation et peut faire assassiner quelqu'un sans recourir aux légendaires Scorpions Noirs.
Kachiko possède des grands talents magiques, les longues années passées à étudier les arts occultes ont fait d'elle l'une des plus grandes sorcières de l'île. C'est sa magie qui préserva le Monastère de la Lune de l'attaque de Valmort et permit aux moines d'éviter un destin funeste.

Natsu, l'Ombre dansante

Natsu est l'assassin de l'ombre de Kachiko, elle à le sang de nombreux rois sur ses mains. Complètement fidèle à sa maîtresse, elle exécute ses moindres volontés avec une froideur et une efficacité à faire pâlir le grand Almud lui même. Sur les ordres de Kachiko, elle déroba l'Objet Unique des mains des avatars et devint elle aussi une immortelle. Elle pratique sont art depuis maintenant plus de mille ans, ce qui fait d'elle l'assassin le plus redoutable de Leak.

Natsu suit la voie de la Demi Lune depuis plus longtemps que n'importe qui, elle a réussi à apprivoiser les ombres et se sert d'elles pour ses sinistres besognes. Hormis Dame Kachiko, personne ne l'as jamais vu ni ne connaît son existence. Les rares témoins de ses actions affirment avoir n'avoir vus qu'une ombre danser dans la nuit.

Hung Paï, le Grand

Hung Paï est le *Bey* du clan *Quin Ming* célèbre pour le nombre son nombre impressionnant de chevaux. A la mort du *Khan*, tous les regards se sont tournés vers Hung mais le géant déclara que sa place etait dans la plaine entouré de ses chevaux et non pas enfermé entre les quatre murs d'un château.

Hung est un colosse de plus de deux mètres capable d'arrêter la course d'un cheval d'une seule main. C'est un défenseur du peuple, aussi lorsque la plaine fut envahit par les morts qui marchent, il lança ces cavaliers dans des raids visant à ralentir la progression de la terrible armée de Valmort. Grâce à cela, de nombreuses tribus purent échapper au massacre en fuyant rapidement vers le sud.
C'est un *Bey* très respecté par les hommes de la plaine. Certain affirme que si son clan se met au service du nouveau Fils du vent, la cité de Damenborg serait rapidement reconquisse. Mais Hung Paï ne veut pas faire le jeu de Drath Dei en s'alliant avec lui pour le moment.

La Bataille de Naggrund

(2nd partie)

Nekhesh sur son char commandait la sombre armée !
Les compagnons furent bien tentés d'attaquer,
Mais Bormine, sage, appela de son cor les dix milles suivants !
Mais ces derniers furent démoralisés à la vue des morts-vivants.

Il y eu nombre de fuyard. Leur châtiment : tous succombèrent !
Des mains squelettiques les enfouirent sous terre !
Et les hommes restant étaient hésitants.
Mais déjà, Thrall, fougueux, avait attaqué !
Ses pouvoir avait fait de lui un ours géant.
Et se fut une bataille qu'on ne peut oublier.

Grim, par un enchantement des plus bas,
Ne put combattre un long moment.
Heureusement, Richard, Pour le protéger, resta,
Et sa seule volonté mis à bas près de vingt cinq morts-vivants !

Bormine, sur sa monture céleste agrandie,
Piétinait comme un taureau l'ennemi !
Samaël réussi même à monter sur le char et blesser le macabre roi !
Mais, Hélas ! Ce dernier d'une pichenette la renversa.

J'intervins moi même et, ensemble, nous le pûmes stopper !
Il se dirigeât alors vers nous avec son énorme cimeterre.
Sa colère, aussi bien que son arme, étaient terriblement aiguisés !
Et pour la compagnie, allait commencer la véritable guerre !

Nous crûmes ne jamais y arriver !
Tous ses coups blessaient et certains des notre avortaient !
Par chance, Grim s'était enfin remis.
Même si son agilité semblait étrangement basse,
Son secours fut meilleur que mes flèches lasses !
Thrall nous aida de loin car ses forces étaient amoindries.

La monture de Bormine mit du temps à arriver,
Mais déjà Richar et Samaël frappaient tant qu'ils le pouvaient !
Hélas se lieu était maudit ! Rien ne se déroulait normalement :
Les compagnons se blessaient entre eux,
Mes flèches se faisaient dévier par le vent.
Nous n'en pûmes croire nos yeux !

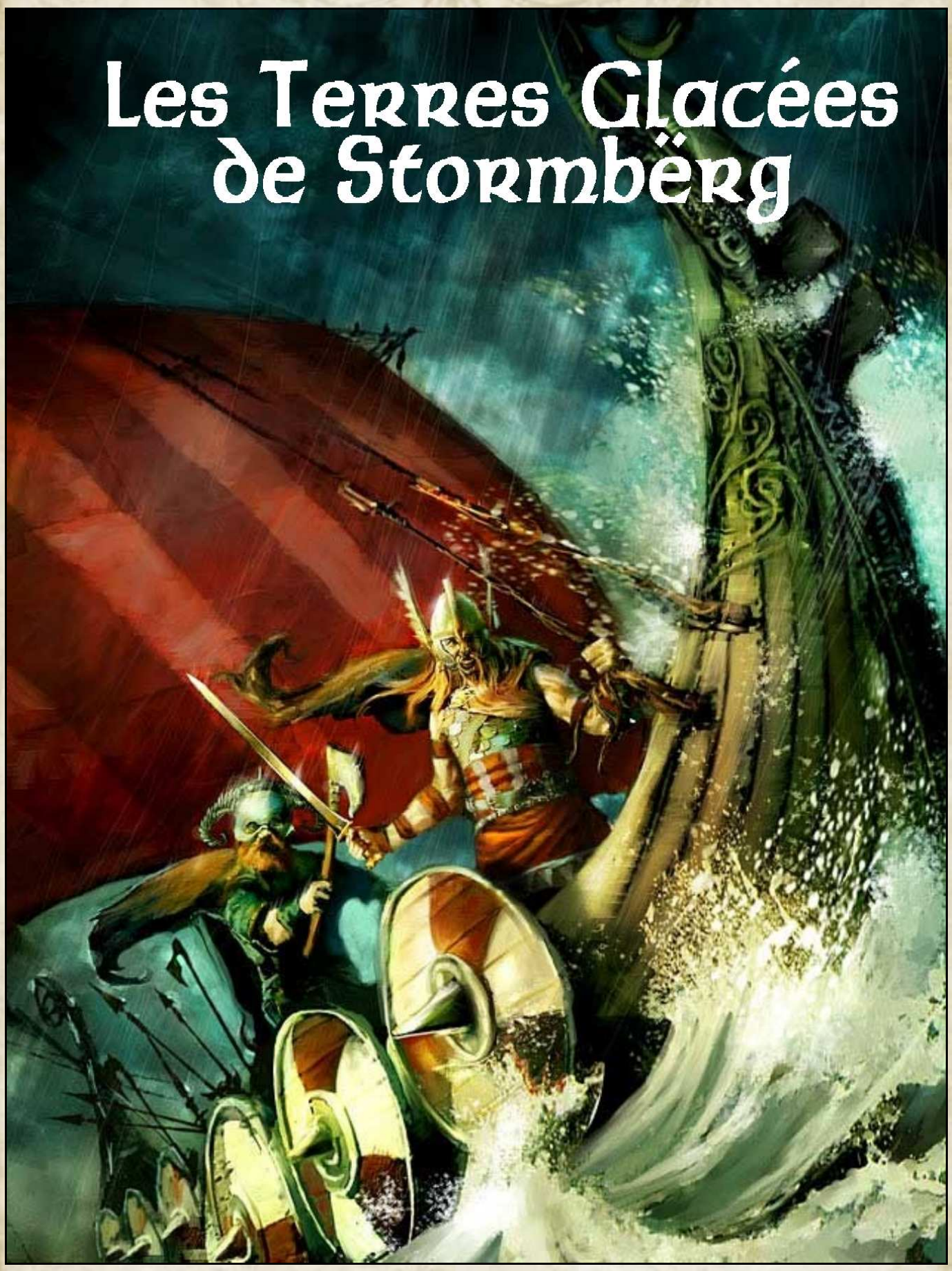
Mais, la lumière nous accompagnait,
Et de bonnes étoiles nous permirent d'en finir.
Au moment ou Grim et Samaël étaient au sol, épuisés,
Bormine assenât un coup décisif. Et se roi, les six l'anéantirent !
Nekhesh tomba et son armée fut emportée par les vents !
Pour notre malheur, il ne restait qu'une cinquantaine de survivants.

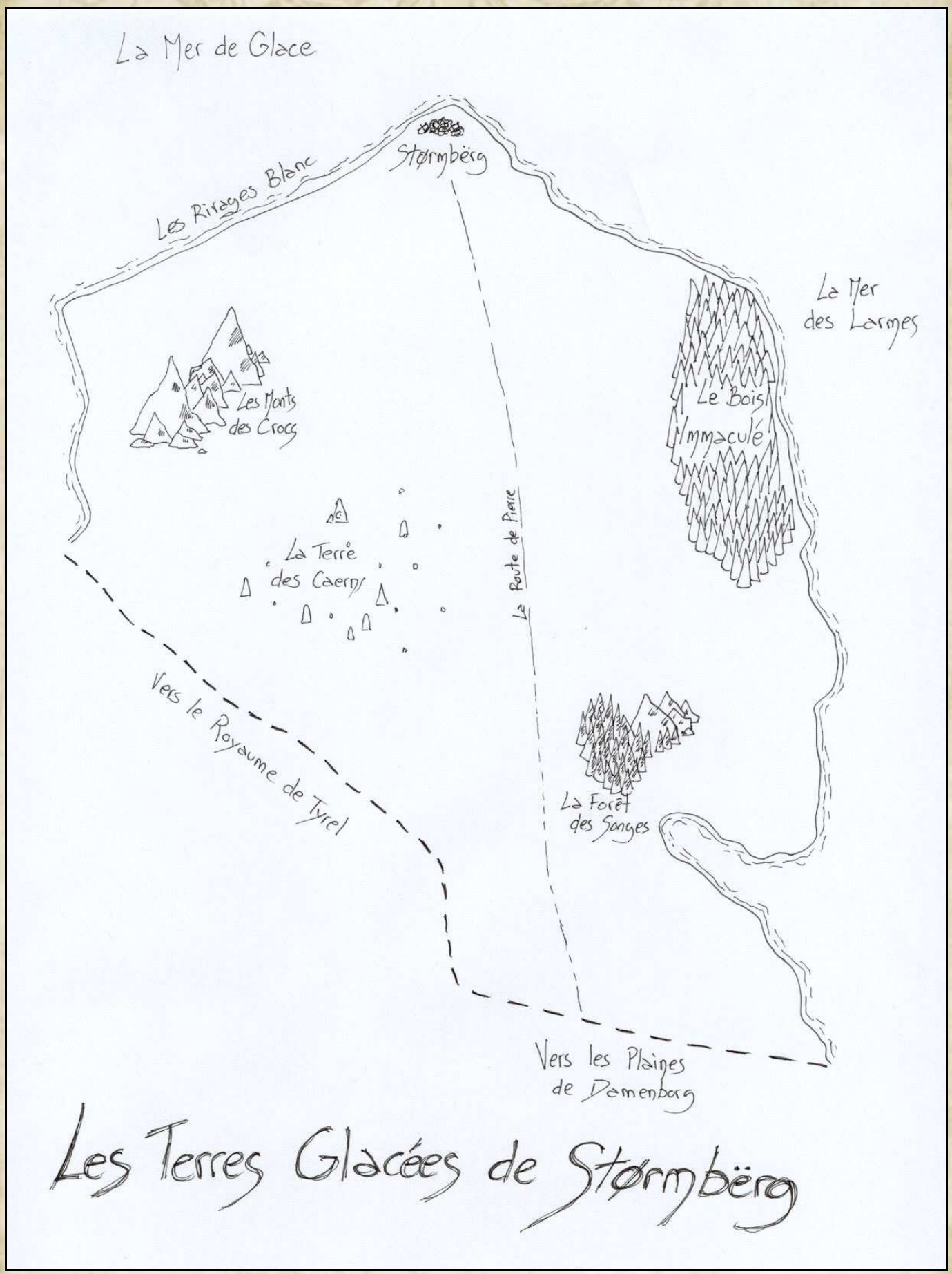
Le chemin vers le Ziggourat était libre ! Nous entrâmes !
Passant dans une pièce, la porte, derrière nous se referma !
Et, ainsi, de l'armée et de son commandant nous isolat.
Assise au fond de la pièce, en larme, une femme.
L'Oracle ! Son don de voyance lui avait permit d'assister au combat !
Et pour nous remercier, elle nous révéla l'emplacement d'Amunaptra !
Ainsi, le roi Al'Muktar fut débarrassé des morts-vivants.
Ainsi, la compagnie connue l'emplacement de la cité des morts

Samaël s'en retourna vers la cote en quête de plus d'or,
Car la elle regrettait profondément la mer et le vent !
Cette histoire n'est pas complète pour mon désarroi !
Quelques rumeurs existent sur Thrall et la fille du roi !
Mais laissons là ceci ! Cela n'en vaut pas la peine.
Et attendons après cette aventure, la prochaine !

Récit de Gweltas Cordefort, Barde Timonais

Les Terres Glacées de Stormbërg




La Mer de Glace
Les Rivages Blanc
Størmbërg
La Mer des Larmes
Les Monts des Crocs
Le Bois Immaculé
La Terre des Caerns
La Route de Pierre
Vers le Royaume de Tyrel
La Forêt des Songes
Vers les Plaines de Damenborg
Les Terres Glacées de Størmbërg

Les Terres Glacees de Størmbërg

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Les Terres Glacées de Størmbërg se trouvent à l'extrémité nord de Leak. Les Montagnes Dormantes au sud ouest forment une frontière naturelle avec le Royaume de Tyrel. Les côtes de Størmbërg donnent sur la Mer des Larmes à l'est et sur la Mer de Glace au nord. Le climat y est très rude, les terres les plus au nord sont couvertes de neige tout le long de l'année. La seule forêt notable est le grand Bois Immaculé qui borde la côte est.

Démographie

Les habitants des Terres Glacées de Størmbërg sont les Størmbërgürs et les Størmbërgüses. Ils sont de grande taille, ont la peau très blanche et les cheveux clairs. Les hommes comme les femmes portent les cheveux longs, le plus souvent coiffés en tresses. Les tenues vestimentaires varient celons les tribus et la géographie, les hommes du sud portent un kilt de cuir tandis que ceux du nord seront vêtues de fourrures chaudes.
Les Størmbërgürs vivent en tribu, dirigée par un chef appelé Jarl. Contrairement aux clans de Damenborg, ceux de Størmbërg ne sont pas nomades, ils possèdent un territoire de chasse et voient d'un mauvais œil toute intrusion sur celui-ci. Les tribus sont complètement indépendantes et se font souvent la guerre.

Langues

Les Størmbërgürs parlent le Norse, une langue qu'ils partagent avec les habitants de la Péninsule Septentrionale. Le Norse est une langue rugueuse et forte, sa prononciation ressemble beaucoup au Kazad, la langue des nains. C'est une langue très ancienne, les hommes des terres nordiques le parlaient bien avant que Tyrel ne façonne son empire.
Le Norse possède une version écrite appelé Rün. Le Rün possède 24 lettres, formées à partir des 24 constellations visibles. Les Størmbërgürs voient en l'écriture une chose sacrée et seuls les druides sont autorisés à écrire le Rün.
Les Druides parlent une langue secrète appelée le Danann, la langue des Druides. Le Danann est bien plus ancien que le Norse, certain prétende qu'il est né en même temps que les Terres Gelées. La langue des druides est sacrée, elle est la parole des sages et ne doit être enseigné qu'a ceux qui suivent la voie des dieux de la nature. Le Danann utilise le même alphabet que le Rün.

Quelques mots Norse

Norse	Traduction	Norse	Traduction
Dvalin	Nain	***Myaël***	Neige, la déesse Myaël
Sidhe	Elfe	***Drak***	Dragon
Jor	Méduse	***Drakar***	Dragon aquatique, Bateau
Jarl	Chef	***Berg***	Ville, grande tribu
Scald	Barde	***Baldr***	Un conte, le dieu Tarik
Drud	Druide	***Jorheim***	La mer
Hugin	Le Corbeau, symbole de la sagesse	***Othin***	Le soleil, le dieu Lynn
Hel	Enfer, royaume ou vont les lâches, déesse Sirenia	***Ragnar***	La Montagne, le dieu Ragnar
Val	Action de se battre	***Frey***	Rivière, la déesse Saëris
Fen	Le Loup, symbole de force	***Ork***	Orc
Valhalla	Lieu ou Krum accueille les guerriers morts bravement au combat.	***Krum***	Un combat, le dieu Krumrull
Asgard	Demeure de Ragnar	***Njörd***	L'étoile du nord, le dieu Soledango
Saerimnir	Le sanglier, symbole de vigueur	***Mid***	Terre, territoire
Formor	Esprit malin, démon, mort vivant	***Gard***	Glace, givre
Surt	Feu, le dieu Ashragorn	***Rock***	Bataille
Jormungand	Le grand serpent de mer, la déesse Tiamat	***Ragnarock***	Grande bataille, Appel de Ragnar
Lug	Le cerf, symbole de royauté	***Tor***	Une tempête, le dieu Syl

MIDGARD

Sache mon fils, qu'au début des Ages, il n'y avait que le néant. De l'obscurité vint Othin qui créa le monde. Il donna vie à Jormungrand le grand serpent et Surt, qui à la fin des temps mettra le feu à l'univers. Dans ce vide, la chaleur et le froid se rencontrèrent et firent fondre la glace de Midgard. C'est dans ces terres sans vie qu'apparut le troisième fils d'Othin : Ragnar. Du haut d'Asgard, sa montagne, il regarda ces étendues glacées et en fit son domaine. D'un morceau de montagne, il créa les Géants pour les garder et les Dvalins pour les façonner. Les fils de Ragnar régnèrent longtemps sur Midgard. Alors vint les hommes, aux regards sombres, vengeurs, guerriers, conquérants, avec leurs forces et leurs rages démesurées, prêt à faire de Midgard un champ de bataille.
Les hommes affrontèrent les Géants mais les Géants étaient très forts car ils possédaient l'acier des Dvalins. L'acier était une arme redoutable, un secret gardé jalousement par les êtres de la montagne. C'est durant cette ère de lutte qu'apparut Tyr, lui aussi un fils d'Othin, grand et fort. Le chef des hommes gravit le mont Asgard et vola le secret de l'acier aux Dvalins pour le donner aux hommes. Avec l'acier, les hommes gagnèrent la guerre et les Géants, vaincus, durent s'enfuir vers les terres de l'ouest, là ou la neige et le givre sont eternels.
Tyr affronta le Grand Serpent et le Géant de Feu. L'acier est une arme redoutable, c'est le secret de Ragnar ! et avec l'acier il les vaincus tout les deux. Il combattit ensuite le ciel lui-même. La tempête, les éclairs et le tonnerre s'abattirent sur lui mais ne le tua pas, rien ne pouvait le tuer. C'est alors que, dans un excès de vanité, le chef des hommes, défia Ragnar et son propre acier. Ragnar quitta sa montagne pour affronter Tyr. Mais Tyr était lui aussi le fils d'Othin, il possédait la force de dix géants et la vitesse de la foudre qui serpente dans le ciel. Il battit Ragnar et l'enferma dans sa montagne.

Nous sommes les fils des hommes qui sont venus du sud pour affronter les Géants. Nous avons gardé le secret de l'acier et, avec, nous sommes devenus les maitres de Midgard. Néanmoins, notre chef est Ragnar, il siège sur la grande montagne, pour lui, peu importe de savoir qui va vivre et mourir. Il est la destiné. Il est sévère et sans compassion mais à la naissance de chaque homme il insuffle le pouvoir de tuer par l'acier. Que peuvent bien demander de plus les hommes aux dieux ?

LE PEUPLE DE STØRMBËRG

Størmbërg

Størmbërg est la seule ville des Terres Glacées. Elle est née de l'union unique de plusieurs tribus qui affrontèrent un ennemi commun, les Méduses. Après leur défaite face à l'armée de Tyrel et l'engloutissement de leur cité, les méduses prirent la mer et projetèrent de s'installer au nord de Leak. Les hommes qui vivaient sur la côte de la Mer de Glace durent s'unir pour affronter cette menace. Le conflit dura trois ans et lors de la bataille finale une tempête s'abattit sur l'armée méduse, brisant la glace sous leurs pieds. Le raz de marée qui s'en suivit coula la Flotte Serpent. Les méduses abandonnèrent leurs projets de conquête et entamèrent leur exode. C'est sur ce champ de bataille que les tribus nordiques construisirent Størmbërg ou *« ville de la tempête ».*
Størmbërg est considéré comme la capitale et le siège du pouvoir des Terres Glacées mais en vérité aucun clan ne se considère comme étant tribuaire ou vassal de Størmbërg.

Les Tribus

Les habitants des terres nordiques vivent en tribu indépendante. Depuis toujours, ces hommes et ces femmes ont vécut libre sans aucune autre autorité que celle de leur chef de clan, le Jarl. Chaque tribu possède un territoire et se doit de le défendre contre toutes intrusions. Dans un pays comme les Terres Glacées de Størmbërg, avoir un grand territoire est une question de survie, aussi des guerres éclatent souvent entre des clans qui convoitent un même terrain de chasse.
Le titre de Jarl se transmet de père en fils, mais quiconque peut affronter le Jarl pour prendre sa place. Ce combat, supervisé par les druides, prend la forme d'un duel à l'arme blanche. Les deux adversaires s'affrontent dans un cercle de pierre et le vainqueur est libre de laisser la vie sauve au vaincu. L'on ne peut défier qu'une seule fois le Jarl.

Les Dieux

Les Størmbërgürs prient principalement les dieux Ragnar, Myaël, Njörd (Soledango) et Krum (Krumrull) mais ils reconnaissent également l'autorité des autres dieux en particulier Jormungrand (Tiamat), Surt (Ashragorn), Tor (Syl), Frey (Saëris), Hel (Sirenia) et Baldr (Tarik).
Ragnar, nommé également Dieu Cornu par les druides, est perçu comme le façonneur de Midgard, il règne depuis le mont Asgard sur les terres glacées du nord. Il est souvent représenté comme un grand homme arborant des cornes de cerf ou de taureau.
Myaël est la patronne des forêts, des animaux, elle est la terre mère nourricière, la neige et la glace. C'est une divinité très importante car elle peut priver une tribu de nourriture et empêcher la neige de

fondre. Elle est souvent représentée accompagnée part deux grands loups nommés Misha et Sasha.
Njörd est le nom de l'étoile que suivent les marins. L'océan est le repère du grand serpent qui dévore ceux qui se perdent en mer. Avant de prendre la mer, les Størmbërgürs ont pour coutume de faire une offrande à Njörd pour qu'il les guide à travers la glace et qu'il les mène à bon port.
Krum est le dieu des batailles. C'est une divinité très respecté car il accorde la vie éternelle aux braves qui meurt au combat. Son domaine est le Valhalla, le banquet eternel où mangent et boivent tous les hommes qui sont mort avec honneur.

Les Scalds

L'écriture étant réservée aux Druides, la tradition orale est très importante chez les Størmbërgürs. Parmi eux, ce trouve des hommes chargés de garder en souvenir les histoires du peuple de Størmbërg. Ces bardes sont appelés Scald.
Les Scalds parcourent les Terres Glacées de Størmbërg et vont de tribu en tribu pour conter et chanter les exploits des grands héros nordiques. Il est toujours gratifiant pour un Jarl d'avoir un Scald à sa table, leurs passages sont toujours une raison de dresser un grand banquet et faire la fête.

Les Larmes Glacées

Il arrive parfois qu'une personne perde un être cher dans des circonstances dramatiques. Dés lors, le quêteur de vengeance se peint deux larmes avec le sang de celui qui vient de mourir. Le vent froid du nord cristallise le sang qui s'incruste sous la peau tel un tatouage. Ces hommes et ses femmes, qui ne vivent que pour venger la mort de la personne qu'ils ont aimée, se font appeler Larmes Glacées.
Le vœu de vengeance est prit très au sérieux à Størmbërg et les Larmes Glacées sont toujours considérées avec respect. La première Larmes Glacées, et la plus célèbre d'entre elles, fut Myaël, qui se peint les larmes avec le sang de Misha et Sasha, ses deux loups qui trouvèrent la mort pour la protéger.

TRIBUS CELEBRES

Les Viks

Les Viks est la tribu qui dirige la cité de Størmbërg. Ce sont de grand marin et leurs bateaux à tête de serpent sont connus et redoutés de tous. Ils contrôlent les principales zones de pèche de la Mer de Glace. Le port de Størmbërg permet au Viks de faire du commerce avec les autres nations de Leak et en particularité les marchants de Danmorga.

Les Kelts

Le territoire des Kelts s'étend de l'extrémité sud de la Forêt des Songes, jusqu'à la frontière avec les Plaines de Damenborg. La tribu est célèbre pour la qualité de ses forgerons et de ses grandes épées en particulier. Les Kelts sont fiers et braves, ils forment l'une des tribus les plus importantes de Størmbërg. La proximité de la frontière leur permet de faire du commerce avec les tribus nomades de Damenborg. Leur acier est très apprécié des cavaliers de la plaine.

Lorsqu'ils partent se battre, les Kelts se couvrent le corps de peinture bleu et s'apprête toujours à livrer un combat comme si c'était le dernier.

Les Sessairs

La tribu des Sessairs vit prés du Bois Immaculé. Ils ont une affinité très forte avec la nature et rendent hommage à Myael plus que n'importe quelle autre tribu Størmbërgür. Leur druide n'est autre que Morigane, la gardienne du Bois Immaculé et l'Avatar de la déesse louve.
Les Sessairs ont un territoire très grand, qui couvre une bonne partie des terres centrales de Størmbërg. C'est une tribu qui a vu naitre beaucoup de grand Jarl et héros.

Les Agdus

Les Agdus est l'une des tribus les plus belliqueuses de Størmbërg, leurs Jarl mène souvent des raids contre les clans voisins. Le territoire des Agdus d'étend le long des Montagnes Dormantes à l'ouest. Les conditions de vie, sur ces terres, sont très rudes aussi les Agdus prônent la loi du plus fort pour survivre.
Les guerriers Agdus sont connus pour leurs fureurs au combat et leurs cris de guerre. Ils sont crains et redoutés à juste titre. Leur allégeance va à Ragnar et le nombre de Guerrier Spasme est très important dans la tribu.

Les Valkyrs

Les Valkyrs forment une petite tribu vivant prés de la Terre des Caerns. La tribu est célèbre pour la force de ses guerrières mais également pour leur Jarl qui est toujours une femme.
Suite à la Bataille de la Griffe, la quasi-totalité des hommes moururent à la guerre et ce sont les femmes du clan qui durent prendre les armes pour le défendre contre les ambitions territoriales des tribus voisines.

LES DRUIDES

Le Cercle Druidique

Les druides sont les gardiens des traditions et de l'histoire. Ils sont respectés de tous les Størmbërgürs et aucun d'entre eux ne mettra en doute la parole d'un fils de la terre. Les Druides sont les chefs religieux et spirituels, ils officient lors des mariages, des enterrements et des événements importants comme les naissances ou les duels pour le titre de Jarl.

Les druides n'appartiennent à aucune tribu, ils forment une caste à part appelée Cercle Druidique. Le Cercle se réunit lorsque les Terres Glacées de Størmbërg sont menacées par un ennemi, un fléau ou une épidémie. La réunion a généralement lieu sur la Terre des Caerns, dans un endroit tenu secret et connus seulement des plus anciens. Les druides discutent alors du problème et des résolutions à prendre.

La Formation

Les druides décident eux même qui est digne de devenir l'un des leurs. Chaque druide a le devoir de prendre, une fois dans sa vie, un apprenti et de le former à la magie druidique. Lorsque cela arrive, le druide parcours le territoire qu'il protège pour y trouver son futur disciple. Les futures recrues sont choisies parmi les enfants les plus jeunes et sont alors autorisées à recevoir l'enseignement de Ragnar et Myaël.
Lorsqu'un druide devient trop vieux, il laisse généralement la charge de son domaine à son disciple avant d'aller rejoindre le Cercle Druidique. Le nouveau druide se présente alors aux tribus qui habitent sur ces terres et devient leur nouveau conseillé spirituel.

Devoir

Les druides ont le devoir de protéger les hommes et les animaux de Størmbërg. Si un troupeau est sur le point de disparaitre alors le druide fera en sorte que ces prédateurs (humain comme animal) trouvent une autre source de nourriture. Les druides sont également les gardiens de l'histoire et les seuls à pouvoirs l'écrire.
De part sa fonction et ce qu'il représente, un druide sera toujours écouté avec sagesse et accueillit comme un roi par la plupart des Størmbërgürs.

LES RAGNAROCK

Les Ragnarocks sont de grandes batailles durant lesquelles plusieurs tribus s'unissent pour faire face à un adversaire commun. Ces événements, assez rare, sont généralement annoncés par le Cercle Druidique qui est le seul à pouvoir rassembler les clans en une grande armée.

La Bataille de la Griffe

La Bataille de la Griffe eut lieu en 1244, elle opposa les tribus Sessair, Valkyr et Kelt à l'armée de Tyrel. L'origine de la guerre fut le retour de Myaël, alors avatar de Ragnar, dans son pays. Le cercle des druides, sous la direction de Morigane, appela au Ragnarock pour protéger la vie de celle qui portait la Corne. La tribu des Sessairs, à laquelle appartenait Myaël, répondis à l'appel et son Jarl, le puissant Bulywif, rassembla les tribus Valkyr et Kelt pour mener la charge contre l'Empereur.
La bataille dura toute une journée et prit fin avec l'affrontement de Bulywif et Tyrel. Le Jarl laissa la rage de Ragnar prendre le dessus et se transforma en guerrier loup, l'Empereur lui trancha la tête avec son Glaive de Justice. Cette bataille permis à Myaël et ses compagnons d'atteindre à temps les Montagnes Dormantes et d'y trouver l'Objet Unique.

La Bataille du Feu Noir

Durant la Guerre des Héros, une importante armée Størmbërgür emprunta la Passe des Dragons pour attaquer Tyrel. Ce Ragnarock fut organisé par les tribus elles mêmes suite à un hiver particulièrement dur et la horde de barbare se déversa dans le royaume de Tyrel. Mais derrière cette invasion se

trouvait la main des dieux. Tiamat, Ashragorn et Sirenia, à l'origine de la Guerre des Héros, attaquèrent Leak à Borengard, Ahmerian et Tyrel.

Au cœur de la bataille, les hordes de Størmbërg reçurent l'aide des dragons rouges. Le Grand Ver Ashragorn pris part à la bataille. Sans l'arrivée inopinée des elfes d'Aspen et du Grand Ver Syl, le Royaume de Tyrel aurait certainement été envahit par les forces barbares.

LIEUX NOTABLES

Størmbërg

Størmbërg est la seule cité importante des Terres Glacées, elle fut battit sur le champ de bataille où les hommes gagnèrent la guerre contre les méduses. La ville est sous la protection du Jarl Karl Olafson, de la tribu des Viks.
Le port de Størmbërg permet à la ville de faire un peu de commerce avec les autres nations. La Mer de Glace est tout sauf propice à une navigation constante, les icebergs et les grandes plaques de glace rendent la navigation hasardeuse pour les marins qui ne sont pas habitués à cette mer.

Le Bois Immaculé

Le Bois Immaculé est nommé ainsi à cause de la neige qui recouvre les branches de ses pins. Tout le long de l'année, la forêt ressemble à un immense tapis d'arbre blanc. C'est un lieu sauvage ou les Størmbërgürs ne s'aventurent que très rarement.
Le Bois est le domaine Morigane, l'archidruide de Størmbërg et l'avatar de la déesse Myaël. L'on dit que la forêt est habitée par des animaux fantastiques dotés de parole.

La Terre des Caerns

La Terre des Caerns est un lieu sacré pour tous les habitants de Størmbërg. C'est dans ce lieu que ce réunit le Cercle Druidique lorsque qu'une menace pèse sur les Terres Glacées. Les terres sont constellées de pierres levées sur lesquels est gravé l'histoire de Størmbërg. Le nom des plus grands guerriers, des plus grandes batailles, des événements majeurs sont inscrit sur la roche. Il s'agit des légendes de Størmbërg, rédigé par les druides. Chaque pierre possède une partie de cet héritage.

Les Monts des Crocs

Au nord est du pays se trouve les Monts des Crocs, ce sont des hautes montagnes inhospitalières. Les légendes racontent que c'est au sommet de ces montagnes que se trouve Asgard, la demeure du dieu Ragnar.

La Route de Pierre

La Route de Pierre est la seule route tracée des Terres Glacées de Størmbërg, elle relie Størmbërg aux Plaines de Damenborg. La route est balisée par des pierres taillées sur plusieurs milliers de kilomètre. Sa partie nord est constamment déblayée de la neige qui la recouvre pour permettre au voyageur de trouver facilement Størmbërg.

BLASON

Bien que chaque tribu possède sont propre animal totem, le Loup à toujours symbolisé Størmbërg. Il représente la ténacité, la bravoure et la fierté du peuple des Terres Glacées. Il loup est souvent représenté debout en tenant une hache ou un bouclier.

PERSONNALITES IMPORTANTES

Ogme Khot, Jarl des Agdus

Ogme Khot est le chef des redoutables Agdus. C'est un homme à l'image de son clan : cruel, fort et effrayant. Il a massacré tous les prétendants au titre de Jarl de sa tribu. C'est lui qui a mené le raid barbare contre le Royaume de Tyrel lors de la Guerre des Héros.

Ogme est marqué par la malédiction de Ragnar, c'est un Guerrier Spasme, comme bon nombre de ses hommes. Il arbore de gigantesques cornes et une armure noire faite de peau et d'os. Son corps est couvert de cicatrice, stigmate des nombreux combats qu'il a livré dans sa vie.

Karl Olafson, Jarl des Viks

Karl Olafson est le Jarl de la tribu des Viks et le seigneur de Størmbërg. C'est un formidable navigateur et un redoutable guerrier. Il est devenu chef du clan après avoir vaincu en combat singulier l'ancien Jarl. Sous son commandement, les Viks ont lancés de nombreux raids contre les tribus côtières de la Mer de Glace.
Karl est le fils de la tempête. Chacune de ses sorties en mer est accompagnées par le tonnerre et l'orage, certain pense qu'il est maudit, d'autre y voit là une bénédiction du dieu Tor.

Col Mac Dalahan, Jarl des Kelts

Col Mac Dalahan, de la tribu des Kelts, a prit le titre de Jarl à la mort de son père. C'est un chef aimé et respecté de son peuple. Il a réussit à mettre en place un commerce régulier avec quelques tribus nomades des Plaines de Damenborg.

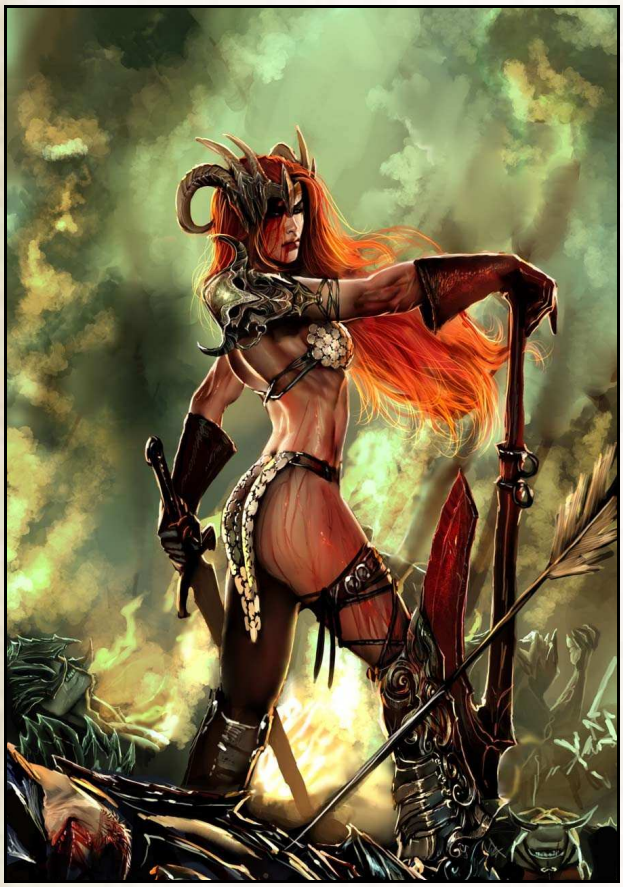
Le Jarl est un homme rusé, juste et adroit. L'on dit que sa poigne et tellement puissante que même un ours n'arriverait pas à lui ôter sa claymore de ses mains. Depuis l'Age des ténèbres, son clan se trouverait en première ligne en cas d'invasion mort vivante. Karl le sait et ses éclaireurs surveillent constamment la frontière sud pour se prémunir de toute attaque.

Kriss la Louve

Kriss porte la marque de Ragnar, elle fut chassée de sa tribu après que les hommes de celle-ci l'ai accusés, à tord, d'avoir tué bon nombres d'entres eux sous l'emprise de la bête. Le véritable auteur de ses crimes se nommait Sigmund. C'était l'homme qu'elle aimait et qui fit d'elle un guerrier spasme. Lorsque le propre frère de Sigmud découvrit la véritable nature de celui-ci, il le traqua et le tua. Kriss fut emportée par le chagrin et se peint deux larmes de sang.
Kriss est une sauvage, marquée par le signe du loup. Elle vit recluse dans la Forêt des Songes, entourée de ses frères de meutes. Elle n'a jamais pardonné aux hommes leurs conduites et la mort de Sigmud.

Keina la Rouge, Jarl des Valkyrs

Keina est la Jarl de la tribu des Valkyrs, elle est surnommée « La Rouge » à cause de la couleur flamboyante de ses cheveux et du sang qui éclabousse sa peau nue lorsqu'elle se bat. C'est la seule femme à être à la tête d'une tribu. Les Valkyrs ont une grande tradition de femme guerrière, connut sous le nom de Furie.



Keina a apprit le maniement de l'épée de sa mère, qui l'avait apprit de sa mère avant elle. C'est une combattante redoutable que jamais personne n'a encore défié. La Jarl est une femme forte et autoritaire dont les paroles sont aussi tranchantes que le fil de son épée.

Darnath, Jarl des Sessairs

Darnath est le chef des Sessairs. C'est un homme immense, mesurant plus de deux mètres de haut. Il tua son premier loup à l'âge de six ans, après c'être perdu dans le Bois Immaculé. Il fut recueillit par la gardienne du Bois qui lui promit un grand avenir. Il participa à la sa première Grande Chasse à 17 ans et devint le Jeune Cornu. Il épousa Gwënael, la Vierge du Printemps et fille du Jarl de la tribu. Il prit la direction des Sessairs à la mort de son beau père et dirige le clan depuis.

C'est un chef charismatique, avisé et incontesté. Il à mener beaucoup de guerre contre les clans voisins aux Sessaires. Il a la force de l'ours, la vitesse du loup et la prestance du cerf. Il est un exemple pour ses hommes et une crainte pour ses ennemis.

Sons of Krum

I surrender my soul
Krum hear my call
One day I'll sit beside your throne
In Valhalla's great hall
Like so many before me
I'll die with honor and pride

The right of the warrior
Forever to fight by your side
Send a sign, raise the sail
Wave a last goodbye
Destiny is calling
Immortality be mine

Call the druid to cast the runes
Weave a magic spell
We who die in battle are born
Not for heaven, not for hell

We are sons of Krum
The fire we burn inside
Is the legacy of warrior kings
Who reign above in the sky

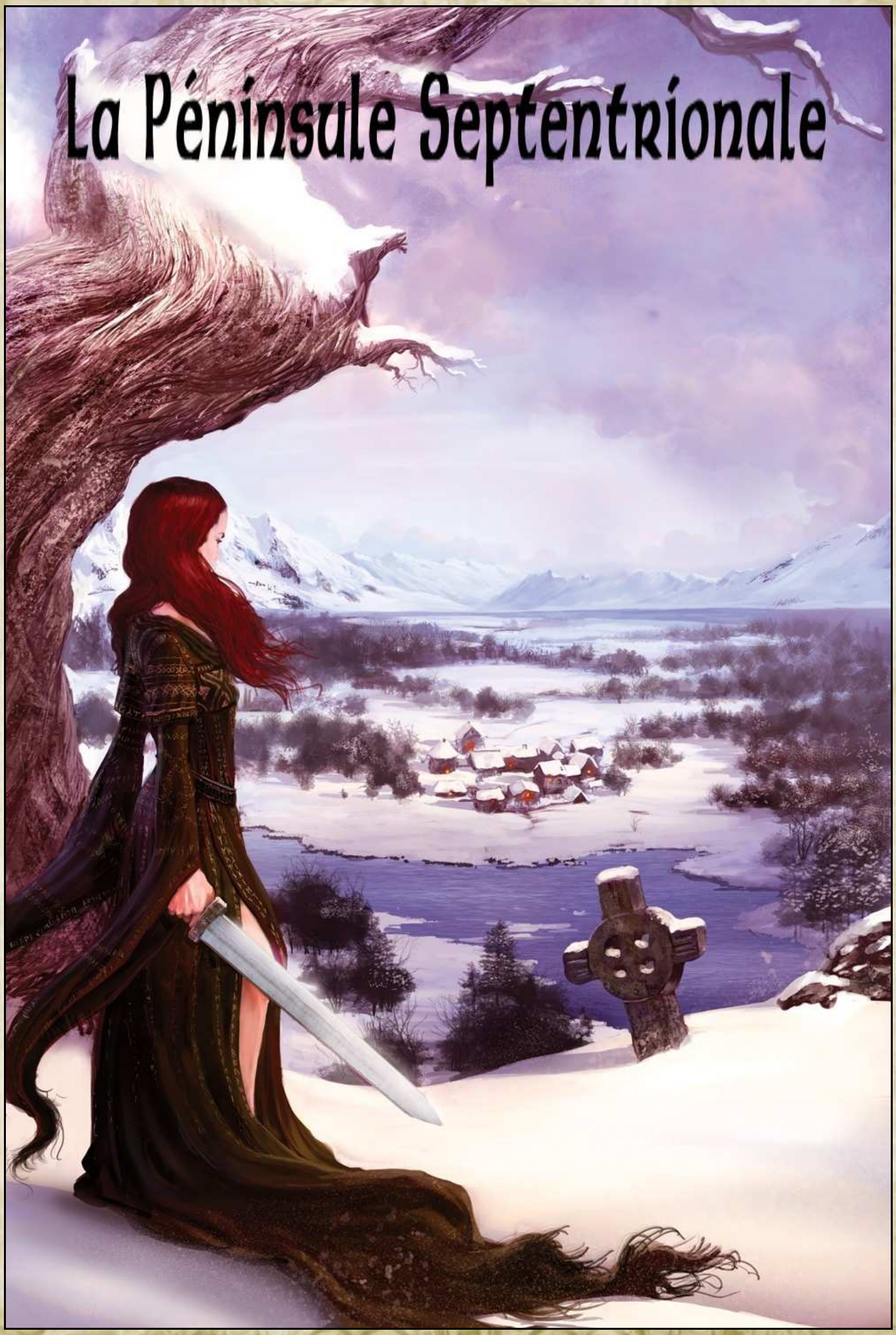
I will lead the charge
My sword into the wind
Sons of Krum fight
To die and live again
Our ships cross the sea
In cold wind and rain
Sail into the black of night
Magic stars our guiding light

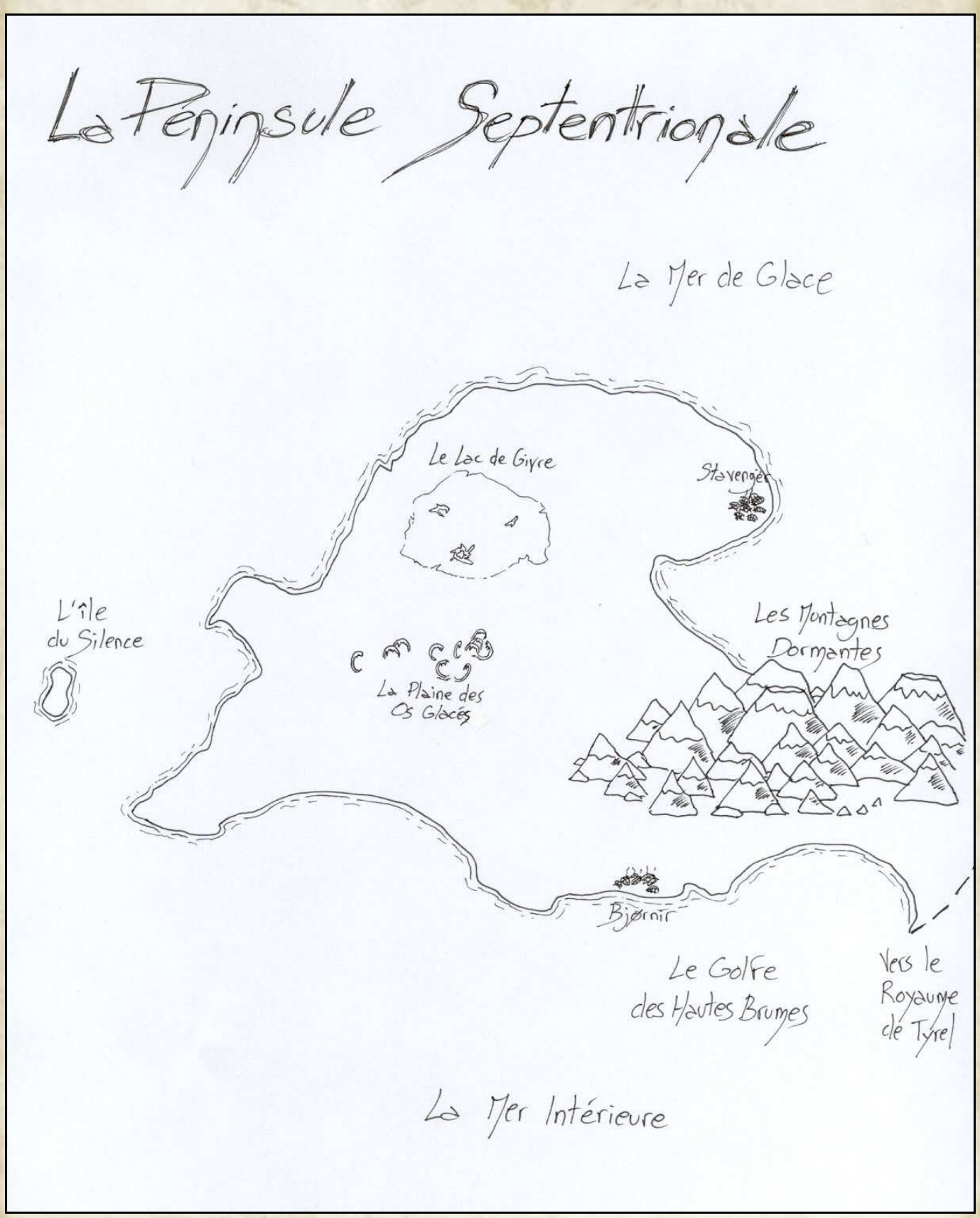
Today the blood of battle
Upon my weapons will never dry
Many I'll send into the ground
Laughing as they die

Place my body on a ship
And burn it on the sea
Let my spirit rise
Krum carry me
Take me to Valhalla
Where my brothers wait for me
Fires burn into the sky
My spirit will never die

Chant de Guerre du clan des Viks

La Péninsule Septentrionale




La Péninsule Septentrionale
La Mer de Glace
Le Lac de Givre
Stavenger
L'île du Silence
Les Montagnes Dormantes
La Plaine des Os Glacés
Bjørnir
Le Golfe des Hautes Brumes
Vers le Royaume de Tyrel
La Mer Intérieure

La Peninsule Septentrionale

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

La Péninsule Septentrionale se trouve à l'extrême nord est de Leak. Ses côtes bordent la Mer de Glace au nord, la Mer Intérieure à l'ouest et le Golfe des Hautes Brumes au sud. Les terres sont couvertes de neige tout le long de l'année, les conditions de vie y sont très rudes. La température monte rarement au dessus de zéro. A l'est se termine les grandes Montagnes Dormantes. Au centre des terres se trouve le Lac de Givre qui, comme son nom l'indique, est une grande étendue d'eau gelée recouverte de neige.
Au delà de la mer, à l'ouest, se trouve l'Ile du Silence tristement célèbre pour avoir était le lieu où Valmort fut rappelé à la vie.

Démographie

Les habitants de la Péninsule Septentrionale sont appelés les Norses. Il s'agit de d'ancien Størmbërgürs ayant quitté les Terres Glacées. Ils sont de taille moyenne, ont la peau brulé par le réfléchissement du soleil sur la neige et les cheveux noirs. Ils sont vêtus de fourrures chaudes.
Les Norses, comme les Størmbërgürs, se regroupent en petite tribu. La nourriture étant rare dans les grandes étendus glacées de la Péninsule, les tribus vivent le plus souvent prés des côtes. La pèches représente prés de 80% de l'alimentation des Norses.
C'est aux cœurs des montagnes que vivent les Géants, les véritables maîtres de la Péninsule Septentrionale. Les géants furent chassés par les hommes de Størmbërg et trouvèrent refuge dans les montagnes inhospitalières de l'est.

Langues

Les Norses parlent le Norse, une langue qu'ils partagent avec les habitants des Terres Glacées de Størmbërg. Le Norse est une langue rugueuse et forte, sa prononciation ressemble beaucoup au Kazad, la langue des nains. C'est une langue très ancienne, les hommes des terres nordiques le parlaient bien avant que Tyrel ne façonne son empire. Contrairement au Størmbërgürs, les Norses n'écrivent pas leur langue.
Les géants parlent également le Norse.

LES GEANTS DU GEL

La Guerre Elémentaire

Les géants furent créés par Ragnar pour régner sur les terres nordiques de Leak. Solides et grands comme les montagnes, ces créatures furent les maîtres de la surface, alors que leurs cousins, les nains, gardaient les territoires souterrains. Les nains et les géants vécurent ensemble durant de longue année, jusqu'à la venue des hommes du sud. Une grande guerre opposa alors les géants aux humains.
Les géants n'étaient pas aussi nombreux, mais ils possédaient l'acier des nains et la force de la montagne. Les hommes regrettèrent amèrement leur soif de conquête et beaucoup de sang coula sur la neige. C'est alors que Tyrel dupa les nains et leur vola le secret de l'acier. Avec l'acier, hommes et géants se battirent d'égal à égal et les géants furent vaincus.

Contrains de fuir, les fils de Ragnar prirent la route de l'ouest, par delà les Montagnes Dormantes. Ils s'enfuirent loin, très loin, jusqu'à que les conditions climatiques aient raisons de la fureur des hommes. C'est au milieu des étendus enneigé de la Péninsule Septentrionale que les géants trouvèrent leurs nouvelles terres.

Les Montagnes Dormantes

Les géants creusèrent des galeries dans les Montagnes Dormantes, cela leur permis de survivre aux premiers grands froids. Les grandes plaines étaient le domaine de nombreux troupeaux de mammouth dont la viande constitua l'alimentation principale des géants durant de nombreuses années. Avec le temps, les géants réussirent à dominer l'environnement hostile de la Péninsule Septentrionale. Avec la fourrure des mammouths ils fabriquèrent des vêtements chauds et adaptés à leur grande taille, les montagnes étaient riches en minerais et grâce au secret de l'acier qui leur avait été transmit par les nains, ils se forgèrent des armes et des boucliers.
Les géants devinrent vite l'espèce dominante du la Péninsule Septentrionale et les autres prédateurs s'enfuyaient à leurs approches et évitaient leurs domaines. Puis de la mer vint, de nouveau, les hommes.

LES NORSES

Les Stavengërs

Les premiers hommes à mettre un pied dans la Péninsule furent des Størmbërgürs du clan Stavengër. Prit dans une tempête, leurs embarcations s'écrasa sur les icebergs de la Mer de Glace. Les marins atteignirent finalement la côte de la Péninsule avant de s'échouer sur la neige.
Ces marins n'étaient pas des pécheurs mais un clan entier qui avait prit la mer après c'être fait chasser de leur territoire par une tribu ambitieuse. Ils étaient partis dans l'espoir de trouver de nouvelle terre vierge. Incapable de reprendre la haute mer, ils retournèrent leurs embarcations et s'en servirent comme maison de fortune. Ils partirent à la recherche de bois solide pour réparer leurs navires mais ils ne trouvèrent que des grandes étendues enneigées et pour seule compagnie, celle des loups.
Comme les géants, les Stavengërs s'adaptèrent à l'environnement hostile de la Péninsule Septentrionale, en vivant de pèche et de chasse, le bois était rare et ne servait qu'a l'alimentation des feux. Les loups furent dressés et utilisés pour la chasse et le transport. Malgré cela, une partie de la tribu refusa de vivre plus longtemps dans ces contrées glacées et prit la direction du sud dans l'espoir d'y trouver un climat plus doux.

Bjørnir

Le voyage des Stavengërs s'arrêta avec sur le rivage du Golfe des Hautes Brumes. Les terres découvertes n'étaient pas aussi fertiles que les Norses l'avaient espéré mais les eaux brulantes de la mer rendaient le climat plus chaud. Les Stavengërs construisirent un village qu'ils nommèrent Bjørnir, en mémoire de celui qui les guida à travers les plaines enneigées de la Péninsule Septentrionale. Bjørnir se développa rapidement, la mer était poissonneuse et la montagne riche en gibier.

Les Tribus

Bjørnir fut la première des nombreuses tribus qui, par la suite, virent le jour. La plupart d'entre elles ne dépassent pas la vingtaine de membres. Elles sont constituées généralement d'une seule et unique famille qui a quittée sa tribu d'origine pour fonder la sienne. Les Tribus sont totalement indépendante et les commerces entre elles sont rare, l'argent n'a pas de valeur et tout ce fait par le troc. Les habitations des Norses ressemblent à des coques de bateau renversées, une architecture qu'ils tiennent du temps ou les Stavengërs retournèrent leur navire pour survivre au premier grand froid.

Les Géants

C'est dans les Montagnes Dormantes que les chasseurs de Bjørnir rencontrèrent pour la première fois les géants. Les hommes les prirent tout d'abord pour des êtres surnaturels mais les géants n'avaient pas oubliés leurs défaites face à ces mêmes hommes qui venaient désormais tuer le bétail sur leurs terres. Les montagnes devinrent le théâtre d'affrontement sanglant entre les hommes et les géants. La force et la haine des fils de Ragnar mirent les hommes de Bjørnir à genou. Les chasseurs quittèrent les Montagnes Dormantes et durent trouver un autre territoire de chasse.

Encore aujourd'hui, les géants n'hésitent pas à attaquer les Norses qui s'approchent trop prés de leurs montagnes.

LIEUX NOTABLES

Stavengër

Stavengër est la plus grande ville de la Péninsule Septentrionale, elle porte le nom du clan Størmbërgür qui la fonda après c'être échoué sur la côte de la Mer de Glace.
Stavengër est peuplé de plus de cinq milles habitants, ce qui est beaucoup pour un pays où la majeure partie des tribus ne dépasse pas la centaine d'âme. La principale activité est la pêche.

Bjørnir

Bjørnir fut construite sur les rives du Golfe des Hautes Brumes, la proximité de ces eaux chaudes adoucie le climat polaire de la Péninsule et attire les baleines. Les habitants de Bjornir sont devenus de grand expert dans la pèches de ces grands cétacés.
Depuis des années, les hommes de Bjørnir doivent faire face à des attaques de plus en plus

nombreuses en provenance des géants des plaines avoisinant les Montagnes Dormantes.

La Plaine des Os Glacés

La Plaines des Os Glacés est un cimetière qui s'entend à perte de vu. C'est l'endroit où les plus vieux mammouths viennent finir leur vie. Tous les ans, à la même date, les grands pachydermes se dirigent vers la plaine, accompagnant ainsi leurs anciens dans leur dernier voyage.

Le Lac de Givre

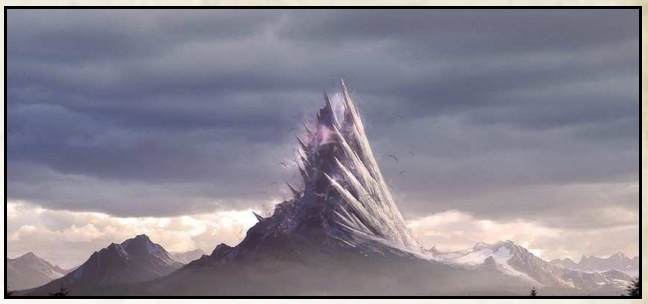
Le Lac de Givre est, comme son nom l'indique, une étendu d'eau glacée recouverte de neige. Au plus fort de l'été la couche de glace devient moins épaisse et peu céder sous un poids important. Beaucoup de mammouth finissent noyés dans les eaux froides du lac.

Le Golfe des Hautes Brumes

Certains volcans des Montagnes Dormantes ont encore une activité volcanique souterraine. La chaleur que dégage les entrailles de la terre se propage jusqu'au Golfe des Hautes Brumes. Les eaux du golfe se réchauffent et créées une grandes brumes épaisses qui rend la navigation hasardeuse.
Cette chaleur attire également de grands cétacés qui viennent s'y reproduire.

L'Ile du Silence

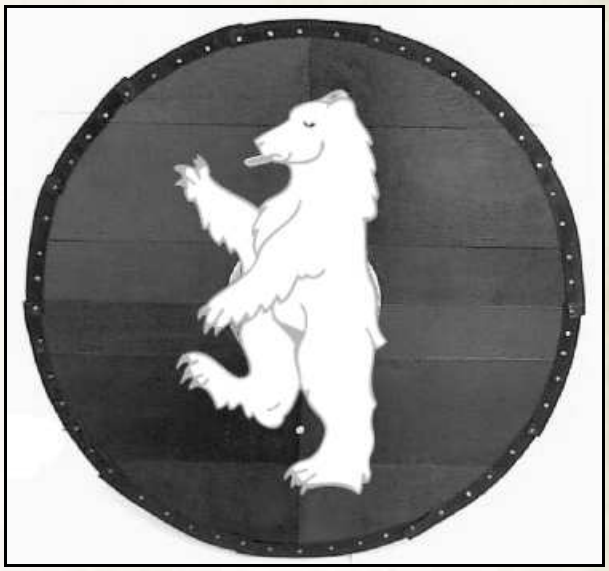
L'Ile du Silence n'est habitée que par des géants particulièrement violents. Aucune tribu n'as jusqu'alors réussit à poser le pied sur l'île et à y établir une colonie.



Au centre de l'île se trouve le Pic Eternel, une immense montagne célèbre pour avoir été le cercueil du seigneur Valmort durant des milliers d'années.

BLASON

Le blason de Stavengër et de la Péninsule Septentrionale est un ours blanc. Cet animal, rare, vit dans les régions les plus au nord de la Péninsule et symbolise la force et la survie. Il est considéré comme le roi des animaux. A l'origine, l'ours était le totem du clan Stavengër avant qu'il ne quitte les Terres Glacées de Størmbërg.
Certaine tribus adoptent toutefois d'autres animaux, comme le loup ou le mammouth en tant que symbole de clan.



PERSONNALITES IMPORTANTES

Atali, la sorcière des neiges

Les légendes Norses parlent souvent d'Atali, une sorcière mystérieuse qui apparaitrait au plus fort de l'hiver et qui guiderait les hommes à leur propre perte. Tous le monde la connait, mais peu de personne peuvent se venter de l'avoir vu et d'être encore en vie

Chez les Norses, Atali est la personnification de la mort. Elle apparait aux hommes qui se perdent dans le blizzard et ne vient les sauver que pour les transformer en statues de glace part la suite. Elle est décrite comme étant une grande femme à la peau aussi blanche que la neige et dont les caresses seraient comparables au vent arctique du nord.
Atali existe vraiment, c'est une ensorceleuse demi-méduse qui a décidée de vivre seul au milieu des étendues enneigées de la Péninsule Septentrionale. Elle n'est pas aussi froide et cruelle que ce que racontent les légendes et a déjà sauvée de nombreux Norses d'une mort certaine.

Bursøn, le Tueur de Géant

Bursøn est le chef des tribus de Bjørnir. C'est un chasseur redoutable et un dirigeant respecté. Cet ancien baleinier, dont la femme fut tuée par les géants, mena des expéditions punitives dans les Montagnes Dormantes. Son nom est connus des fils de Ragnar et ils le haïssent autant de Bursøn les détestes.

Autrefois joyeux, Bursøn sombra dans une mélancolie profonde à la mort de sa femme qu'il aimait plus que tout au monde. Il partit seul dans les montagnes et revint deux semaines plus tard, la tête du géant meurtrier autour de sa ceinture. Dés lors, il entraina les hommes de Bjørnir à se défendre contre les géants et à ne plus les craindre.
Lorsque l'ancien chef de la ville fut tué par les géants, tout le monde voulut que Bursøn le remplace dans sa tache. Depuis, il dirige Bjørnir et mène une lutte incessante contre les géants.

Englüf Patte d'Ours

Englüf est le chef des tribus qui vivent à Stavengër. C'est un immense colosse, toujours vêtue de fourrure et arborant une barbe blanchit par la neige. Il dirige les clans depuis plus de quarante ans. L'on dit que dans son plus jeune âge, il étrangla un ours et depuis sa poigne est légendaire dans tout le pays.
Sa taille lui permet de s'imposer et de couper court à toute discutions, mais au fond, Englüf est un bon vivant qui aime entendre toutes les histoires que l'ont raconte sur lui. C'est un homme très connus et très estimé dans la Péninsule Septentrionale.

L'Empire Maritime de Scylla

L'Empire Maritime de Scylla

INFORMATIONS GENERALES

Géographie

Les Méduses vivent sur tous les océans du monde. Leur capitale, Scylla, se trouve à l'extrémité ouest de la Mer Intérieure, en bordure du Vieil Océan. L'Empire de Scylla est vaste est infinie, aucun autre peuple n'as pu encore délimiter l'étendus exactes des trois principales mers de Leak. Les méduses occupent également le fond des océans, vivant dans des maisons faites de corail et de coquillage.

Démographie

Toutes les Méduses ne sont pas amphibienne, certaine d'en elles vivent en surface à Scylla ou sur le pont des grands navires de la Flotte Serpent. Le nombre de Méduse à terre est très réduit. Celle qui décide de vivre sur Leak le font pour une bonne raison car pour une Méduse le besoins de la mer est aussi nécessaire que celui de ce nourrir.

Les Méduses sont crainte et mystérieuse. Leurs chevelures serpentines est inquiétante et déroutante pour la plupart des hommes de Leak. Certaine d'entres elles aiment jouer avec pour intimider et impressionner leurs oratoires ou leurs adversaires.

Une fois dans leur vie, les Méduses accouchent d'une fille. Ce phénomène va à l'encontre des lois naturelles, il est purement magique. L'on dit que la Déesse Tiamat féconde elle-même ses propres enfants. Il est néanmoins possible pour une Méduse d'avoir un enfant avec un humain. Les demi méduse sont rares et sont toujours des filles.

Langues

Les Méduses parlent le Sïana. Le Sïana est une langue à la prononciation sifflante et aiguë semblable au bruit que fait un serpent avec sa langue. Seules les méduses le parlent et elles ne l'enseignent jamais. Certaines lettres sont triplées comme les « s », les « z » et les « a » et leurs prononciations peuvent être plus ou moins longues selon le contexte de la phrase. Le Sïana est particulièrement désagréable à entendre pour les races de Leak, les sons sifflent à l'oreille et les mots peuvent paraitre tous identiques.

Les méduses on beaucoup de mal a parler une autre langue que la leur. Lorsqu'elles veulent communiquer avec les personnes de la surface, elles utilisent le Leakien mais leurs accents est horrible. Communiquer avec une méduse demande un certain effort de la part des deux parties.

Le Sïana possède une version écrite. C'est une écriture allongée et étrange. Certaines lettres peuvent s'écrire de plusieurs façons différentes en fonction du mot et de la personne à qui l'on adresse l'écrit.

Quelques Mots en Sïana

Sïana	Traduction	Prononciation
Nazjata	Mer douce et calme, salutation d'usage	Naa-sss-ja-taa
Naz	L'océan	Nasss
Glis zar	L'écume te le rendra, remerciement	Gliisss zaar
Tiamat	Serpent, Mère	Tiaaa-mat
Rethress	Navire	Reet-resss
Tia Reth	Flotte Serpent	Tiaaa-ret
Gelin dalas !	Par le flux et le reflux !, formule magique	Geliiin Dala-sss
Osh naza tis	Des abysses je prends forme, formule magique	Osss Nazza Tiiis
Ba anthalso dorei !	Que les flots t'emportent !, mise en garde	Ba An-tal-sso do-reïïï
Ash tero	Bon voyage (en mer), au revoir	Assssh tero

Scylla

Les méduses furent la première race à être créée par le pouvoir de l'Objet Unique. Tiamat donna naissance à ses filles à partir de sa propre écume. Elles dominaient les océans aussi bien en surface que dans les abysses, la mer était leur pays, leur terre et leur privilège. Aucune autre race ne pouvait les défier sur leur élément et tout le monde apprirent à redouter l'écume sauvage et magique des océans.
Pour affirmer leur puissante sorcellerie, les méduses firent émerger de la mer une grande cité de coraux et de roches sous-marines. Cette immense tour prit le nom de Scylla, qui signifie « *couronne de la mer* » en Sïana. Scylla devint vite le centre politique et militaire de l'Empire méduse. Majestueuse et rayonnante, la tour de Scylla était un monument à la gloire de la déesse Tiamat.

La Guerre Elémentaire

Lorsque la Guerre Elémentaire éclata, la Flotte Méduse se regroupa à Scylla pour lancer des offensives contre le continent. Le premier pays à subir l'attaque des filles de Tiamat fut le petit Royaume de Targos, en bordure d'Ahmerian.
Les généraux méduses voulaient montrer la vraie puissance de l'écume sur les autres éléments et leur démonstration fut sans appel. Depuis le sommet de Scylla, les plus puissantes sorcières invoquèrent l'ancien nom de leur déesse et levèrent les eaux pour créer un raz de marée sans précédant. Le Royaume de Targos fut engloutit sous les eaux déchainées de la mer sans pouvoir offrir la moindre résistance. Le sort de Targos marqua profondément les esprits et la menace méduse fut prise très au sérieux.
Les méduses projetèrent d'envahir Leak par le sud et la Flotte se mit en route pour attaquer les Terres de Shar, la patrie des elfes. Pour contrer un autre raz de marée, les mages elfes invoquèrent les esprits du vent pour qu'ils soulèvent leur pays tout entier, créant ainsi une gigantesque falaise en bordure de la mer. Cette barrière naturelle empêcha les méduses de mettre leur plan a exécution et d'engloutir le royaume elfique.
Lorsque Tyrel rallia les elfes et les nains sous sa bannière, sa première mesure militaire fut d'en finir avec la menace que représentaient les méduses. Ces armées étaient incapables de prendre la mer et seule la magie pouvait lui permettre de détruire une fois pour toutes les filles de Tiamat. Il massa ses troupes au nord prêt à recevoir l'assaut de la Flotte Serpent. Il savait que les méduses, de retour du sud, devrait se réapprovisionner à Scylla avant de lancer leur offensive. Il attendit que les navires méduses soient tous au port de Scylla pour lancer son attaque magique. Des mages elfes et des prêtres nains invoquèrent la furie des vents et la puissance de la terre pour faire chuter Scylla. Les protections magiques étaient nombreuses mais la force de la lumière en Tyrel permit à ses sorciers de pouvoir atteindre leur but.

L'Engloutissement

Les fondations de Scylla cédèrent sous la magie des prêtres nains et les vents finirent par renverser la tour dans la mer. La destruction de la cité scella le destin des méduses qui moururent par million ce jour là. Les fiers navires serpent sombrèrent dans les abysses et la ville fut engloutie par les mêmes eaux qui l'avaient vu naitre. En l'espace d'une journée, le puissant Empire Méduse fut détruit.

Les méduses ne se remirent jamais de la perte de Scylla. Les quelques survivantes de l'holocauste se regroupèrent et pleurèrent longtemps leurs sœurs disparut. Après de longues années passées à reconstruire un semblant de flotte, les méduses mirent les voiles vers la Mer de Glace du nord avec l'espoir d'y bâtir une colonie. La Côte Blanche était occupée par les Størmbërgürs et une nouvelle guerre éclata. L'art de la navigation n'était pas encore totalement maitrisé par les hommes, aussi les méduses basèrent leur stratégie principalement sur le combat naval et la suprématie maritime. Elles furent sur le point de gagner la guerre lorsqu'un violent orage éclata durant la bataille finale. Les plus gros icebergs de la Mer de Glace se brisèrent et une énorme lame de fond emporta la plupart des navires méduses dans les abysses. Pour la seconde fois en l'espace de douze ans, le peuple méduse connu une nouvelle défaite sévère et décida que quitter une bonne fois pour toute ce continent maudit.

L'EXODE

Les méduses voyagèrent à travers les trois océans connut de Leak. Leur odyssée, qui dura prés de 1300 ans, est appelé l'Exode.

La Légende

L'on connait très peu de chose concernant l'Exode des méduses et même les plus vielles d'entre elle se refusent de livrer les secrets de leur voyage à travers les mers du globe. Leurs aventures a permis néanmoins d'être relativement sur qu'il n'existe pas d'autre grand continent sur la planète. S'il existe d'autres terres, alors il s'agit d'un secret extrêmement bien gardé par les méduses.

Certaines légendes affirment qu'elles auraient naviguée jusqu'au bout du monde et fait demi tour avant de tomber dans le vide. D'autres histoires racontent qu'elles auraient voyagées jusqu'à la demeure de Tiamat pour la libérer de sa prison.
L'exode est entouré de mystère et de légende en tout genre. A Mezzara, ce genre de discussion peut durer toute une nuit, chaque marin a toujours quelque chose à rajouter à propos du plus grand voyage maritime à jamais avoir été entreprit.

L'Empire de Glace

Les légendes racontant l'Exode sont des histoires de marins et de pirates, ma la vérité n'est pas aussi merveilleuse que cela. Après plusieurs centaines d'années, le peuple méduse trouva le bout du monde, une immense mer de glace, par delà le Vieil Océan à l'ouest.
Le froid n'était pas une gêne pour les filles de Tiamat qui étaient habituées à plonger dans les abysses les plus profondes. Elles entreprirent de construire des bâtiments sur ces étendues gelées, mais l'instabilité de la glace leur interdit de bâtir en surface, c'est donc dans les fonds glaciale de la mer que les méduses posèrent les fondations de leur nouvel empire.

Le Léviathan

Dans les abymes de la Mer du Bout du Monde dormait le Léviathan, un Titan créé par Lynn à l'aube des temps. Le Léviathan aida le Père à façonner le monde bien avant que celui-ci ne donne naissance aux quatre dieux élémentaires. Une fois le devoir accompli il s'endormit pour l'éternité sous une mer de glace.
Les méduses trouvèrent le repère du Léviathan. Le monstre dormait d'un sommeil divin. Une grande question se posa alors : fallait il le réveiller ou non. Les méduses les plus belliqueuse y virent là le moyen de se venger des hommes qui les avaient chassés de Leak alors que les plus modérés les mirent en garde face à la puissance incontrôlable du monstre mythologique.
Une bataille éclatât entre les deux factions et une nouvelle fois, le peuple méduse souffrit de la guerre. Le conflit dura cent longues années jusqu'à ce que les deux camps n'engagent toutes leurs forces dans une ultime bataille. Alors que les deux armadas se faisaient face et allaient engager le combat, un navire apparut à l'horizon.

L'Avatar

Les voiles du mystérieux navire étaient gonflées de vent et sa proue affichaient le visage de Tiamat. Sans dévier sa course, le bateau continua sa route jusqu'à couper la ligne des deux armées et d'y jeter l'ancre. Les méduses s'approchèrent du navire et eurent la surprise d'y voir comme équipage un seul et unique homme, un marin tout d'or vêtue : Chien Jaune.
Le pirate parut tout aussi surprit de trouver les filles de sa déesse dans ces eaux car le navire de Tiamat avait mit les voile jusqu'ici de lui-même. Les méduses arrêtèrent Chien Jaune, mais le visage de leur déesse sur la proue de son navire les laissait assez perplexe. Le pirate leur expliqua son périple, l'empire de Tyrel, l'emprisonnement de Tiamat et sa quête. Il se surprit lui-même à pouvoir dialoguer avec ces femmes à têtes de serpent dans une langue familière pour lui. Chien Jaune fit l'étalage des pouvoirs que lui avaient conférés la déesse des abysses et les méduses s'inclinèrent devant lui.
Bien que la perspective de vivre comme un demi-dieu au milieu d'un peuple de femme ne fût pas pour déplaire à Chien Jaune, le pirate sentit néanmoins le besoins de reprendre la mer et de parcourir toutes les mers du monde. Chien Jaune accomplie le dernier souhait de sa déesse et remit à la grande prêtresse de Tiamat une carte indiquant le chemin retour de Leak.
Les méduses réfléchirent longtemps avant de prendre la décision de revenir sur Leak. Leur choix fut précipité par la libération de leur déesse. La mère appela ses enfants auprès d'elle et les méduses prirent le cap indiqué sur la carte de Chien Jaune, laissant derrière elle une puissance mythologique endormie.

La Nouvelle Scylla

Grâce aux indications de Chien Jaune les méduses retrouvèrent, après plus de 1300 ans, les rivages de Leak et comme jadis les plus grandes sorcières utilisèrent leur magie pour construire leur cité sur les fondations même se l'ancienne Scylla. Aujourd'hui, la nouvelle tour émerge de la mer telle un gigantesque phare.

LA FLOTTE SERPENT

Les Navires Serpents

L'armada des méduses porte le nom de Flotte Serpent. Leurs navires sont construits dans des coraux et des roches volcaniques poreuses issues des fonds marins. La faible densité de la pierre lui permet, une fois traitée, de pouvoir flotter. Les coques des bateaux méduses sont toutes creusées dans cette roche, ce qui les rend très résistant et très lisse.

Les voiles sont tissées avec du fil d'araignée de mer, une créature qui vit au fond de la mer et que les méduses élèvent en grand nombre dans des aquariums géant. Le fil de soie de ces araignées est à la fois dur et élastique.
Contrairement aux pirates et aux navires de la Flotte Impériale, les bateaux serpents ne sont pas armés de canon. Au lieu de cela, les méduses utilisent de grande baliste et de nombreuses archères. Tous les navires comportent également une ou plusieurs sorcières dont la magie et souvent beaucoup plus redoutable que la poudre.

Occupation de la Flotte

La Flotte Serpent est surtout présente autour de Scylla, dans la Mer Intérieure, mais depuis quelques années elle patrouille également dans les mers du sud, en bordure de l'Archipel de la Flibusterie. Bien qu'aucun coup de canon n'était était encore tirés, la Flotte Impériale garde un œil ouvert sur ces nouvelles venues.

La Bataille des Milles Canons

Durant la Guerre des Héros les méduses lancèrent une attaque contre Ahmerian. La Flotte Serpent balaya la ridicule résistance offerte par la marine Ahmerianaise d'un revers de main et fit le siège de la cité des mages depuis le Golfe d'Ahmerian.
Alors que les murs de la cité étaient attaqués par les gobelours, les méduses concentraient leurs attaques sur le port et les tours de magie elle-même. La magie des mages d'Ahmérian fut facilement contrée par celle des sorcières de la Flotte et la cité fut sur le point de tomber.
C'est à ce moment là que les pirates firent leurs apparitions.
Poussée par son dieu, Emeraldas Cervantes réalisa l'impossible en ralliant plus d'un millier de navire pirate sous un même et unique pavillon. L'Armada Pirate prit la Flotte Serpent totalement par surprise. La mer résonna de mille tonnerre et plus de la moitié des navires de la flotte méduse sombrèrent dans le Golfe dés les premières minutes du conflit. La bataille navale qui eut lieu ce jour là est la plus grande et la plus importante jamais livrée sur les mers de Leak. Elle vit la victoire de la coalition pirate et le retrait de la Flotte Serpent.

LIEUX NOTABLES

Scylla

Scylla est l'unique cité du peuple méduse. Elle se trouve en plein centre de la Mer Intérieure. C'est une immense tour de plus de six cent mètres de haut et large de plusieurs kilomètres. Le sommet de la tour ressemble à une gigantesque tête de serpent dont les yeux servent de phare la nuit.

La cité comporte plus d'une centaine de ports. L'appontage est contrôlé par la Garde Serpent, la milice de la ville. La cité est interdite aux personnes qui ne sont pas accompagnés par une méduse de haut rang et même lorsque c'est le cas, elles sont toujours surveillées de prés.
La tour fut construite à partir de roche sous-marine, d'algue et de coraux. Des pierres phosphorescentes diffusent une douce lumière bleue dans les endroits les plus sombres. Scylla comporte de nombreux bassins, piscines, fontaines et aquariums dans lesquels nagent en liberté des animaux aquatiques venus des quatre coins du monde.

Le Temple de Tiamat

Le Temple de Tiamat est le sanctuaire où repose le grand ver Tiamat. Autrefois haut lieu de culte, il fut abandonné par les méduses lorsqu'elles entreprirent leur Exode. Le Temple se trouve sous l'île des Gorges Tranchées, le repère de Chien Jaune.
Après une lutte pour délivrer l'ancien Avatar de Saëris prisonnière dans le temple, le dragon Tiamat se réveilla et fit sombrer l'île et le trésor du pirate

dans les abysses. Sa localisation n'est connue de personne et l'on dit que seule la légendaire carte de Chien Jaune indique le chemin qui mène au temple et à ses richesses.

C'est un lieu très important dans la mythologie méduse. L'on dit que c'est là que naquit les premières d'entre elles.

Les 4 Mers

Les méduses ont naviguées sur tous les océans du monde. Elles ont cartographiés aussi bien la surface que les fonds marins et les ont classés en quatre grandes mers.

La Mers des Larmes à l'est et au sud de Leak.
La mer fut nommée ainsi à cause d'une vieille histoire qui raconte qu'elle fut remplie avec les larmes des veuves qui perdaient leurs époux dans ces eaux. C'est une mer très célèbre pour ses pirates et ses grands requins.

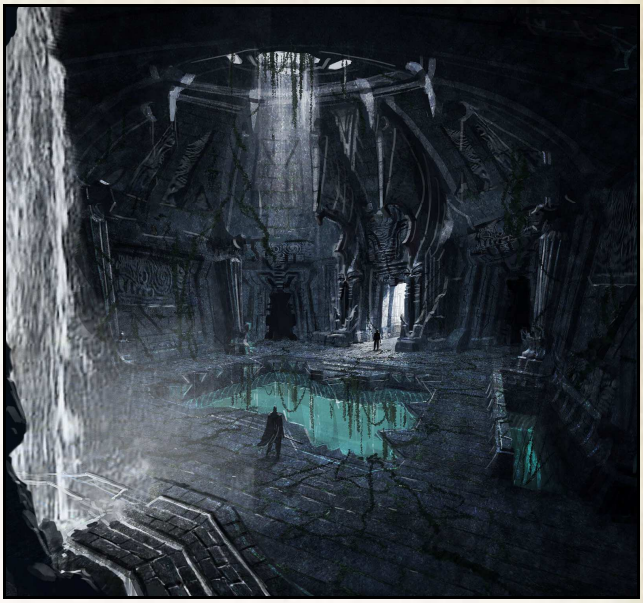
La Mer de Glace au nord.
Les eaux de cette mer, peu propices à la navigation, sont gelé une bonne partie de l'année. Lorsque l'été arrive la glace fond et les marins peuvent espérer la traverser l'est en ouest. La mer comporte beaucoup d'iceberg dangereux pour les coques des navires. Ses eaux sont glaciales et une chute dans celle-ci entrainement souvent la paralysie et la mort.

Le Vieil Océan à l'ouest.
Cette immense mer ne fut naviguée intégralement que par les méduses. Beaucoup de légende pirate tourne autour de cette immense mer. L'une d'entre elle raconte que par delà ces eaux se trouve le vide du bout du monde.

La Mer du Bout du Monde.
Connut uniquement des méduses, la Mer du Bout du Monde est une immense mer de glace qui s'étend au delà du Vieil Océan et qui, comme son nom l'indique, atteindrait la fin du monde. Cette mer fut atteinte par les méduses lors de leur Exode et est le repère du Léviathan.

L'Autel de l'Ecume

L'Autel de l'Ecume est le berceau de l'essence aquatique, c'est là que fut créée la première écume de mer. La source se trouve dans les abymes, gardée par les élémentaires d'eau et les serviteurs éternels de la déesse Tiamat.



BLASON

Les méduses arborent souvent le serpent comme blason. Leurs navires, leurs armures, leurs armes sont toujours frappées du sceaux serpentins de Tiamat. Le visage de la déesse est également utilisé comme icône et symbole. Les méduses sont très fières de ressembler à leur créatrice.

PERSONNALITES IMPORTANTES

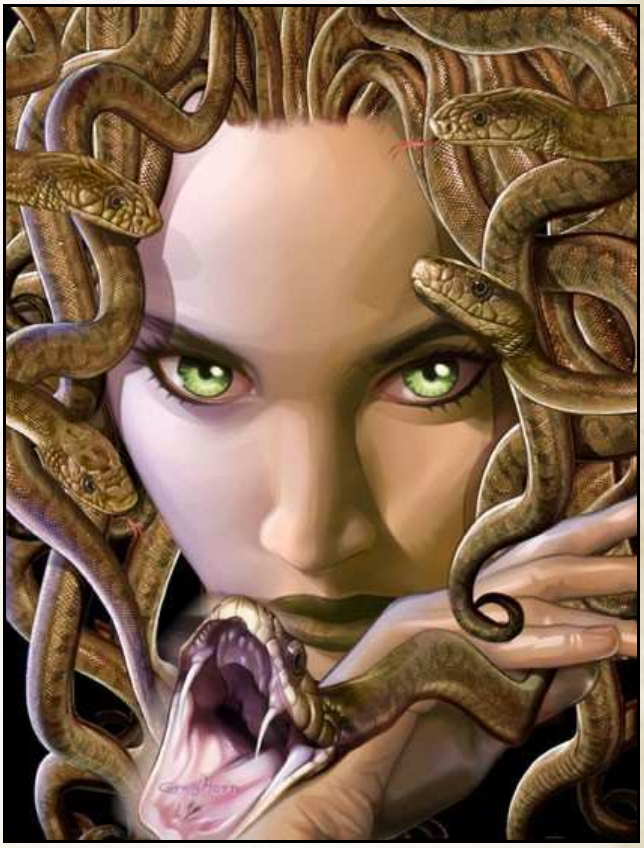
Ashasar, Avatar de Tiamat

Ashasar est la grande prêtresse de Tiamat. Il n'existe pas de rang plus élevé au sein de l'empire méduse. Sa dévotion envers la déesse est telle que Tiamat en a fait son nouvel avatar à la mort d'Akab. Elle dirige le peuple méduse depuis plus de cinquante ans maintenant et est à l'origine de la Guerre des Héros.

Ashasar ressemble comme deux goutes d'eau à sa déesse. Elle est grande, belle et sensuelle. Ses serpents sont fins, longs et en constant mouvement. Ses yeux sont d'un bleu azur, purs et clairs comme la mer et ses crocs aussi grands et affutés que sa langue fourchu. Elle n'aime pas vivre à l'air pur et préfère la froideur et le silence des fonds marins. Lorsqu'elle remonte à la surface c'est toujours pour prêcher au temple de Scylla et donner les prochaines directives à son peuple. Sa parole est celle de Tiamat et aucune méduse ne la mettra en doute.
La grande prêtresse de Tiamat est l'une des plus puissantes magiciennes du monde. Ses pouvoirs ridiculisent ceux des archimagie de l'école d'Ahmerian et peu de personne sur Leak pourrait rivaliser avec elle dans un duel de magie.

Séréna, Amiral de la Flotte Serpent

Suite à la mort de Zarkess, l'ancienne Amiral, lors de la Bataille des 1000 canons, c'est son lieutenant, Séréna, qui prit la tête de la Flotte Serpent. C'est une méduse rusée et une capitaine accomplie. Sa lignée est composée de célèbre navigatrice et Séréna semble être prédestiné à en devenir l'une des plus grande.
Le titre d'Amiral lui donne de grande responsabilité mais également le moyen de s'affirmer en tant que commandante. Elle a servit longtemps dans l'ombre de Zarkess et entend bien faire rapidement oublier son nom. C'est une femme ambitieuse et opportuniste dont le rêve secret et de rendre la mer aux méduses et d'y chasser toutes les créatures.



Séréna est une méduse magnifique dont la beauté n'est dépassée que par la grande Ashasar elle-même. Ses yeux, d'un vert émeraude, peuvent charmer les requins et la danse de ses serpents envoute les hommes qui osent porter leurs regards sur elle. Comme la plupart des méduses de haut rang, Séréna est une sorcière redoutable mais alors que la plupart d'entre elles utilisent principalement la magie de l'écume, Séréna est passé maître dans l'art de l'enchantement.

Vespira, Capitaine de la Garde Serpent

Vespira est la Capitaine de la Garde Serpent de Scylla. Elle est la garante de la sécurité de la tour et ses guerrières lui vouent une admiration sans borne. C'est une puissante sorcière et une archère très habile. L'on dit que ses flèches trouvent toujours le cœur de leur cible.

Depuis qu'elle occupe le poste de Capitaine aucune infraction n'as été commise à l'intérieure de la cité. C'est une méduse autoritaire et directe qui a toute la confiance d'Ashasar. Elle participa à la Bataille des 1000 canons sous le commandement de l'ancien amiral et tua plus de pirate que n'importe quelle autre méduse ce jour là. Elle prit d'assaut, seule, le *Vif Argent* et le coula après avoir tué son capitaine et une bonne partie de son équipage.

Vespira est une méduse imposante qui arbore une épaisse chevelure de grand serpent noir. Elle possède six bras qui, dit' on, est le résultat d'une magie abusive. Cette difformité lui permet de tirer des flèches à une cadence très élevée tout en continuant de jeter des sortilèges.

Isis, la voix de Scylla

Isis est la face du peuple méduse après des autres peuples. C'est une grande ambassadrice qui entretient des relations privilégiées avec certains des plus hauts dirigeants de Leak. Isis a visité toutes les cours du monde, Danmorga bien sur, mais également le Timon, Shatam, Tyrel, Flan, Borengard et même Strømbërg. C'est une diplomate accomplie et intelligente. C'est en partie grâce à elle que les méduses signent des traités commerciaux et obtiennent des droits de passage.

Isis est une femme très simple qui se garde bien d'afficher ses attribus de méduse. Elle s'habille de grandes robes pour paraitre plus humaines et coiffe toujours ses serpents en arrière.

Le Calendrier Leakien

LE CALENDRIER

Il y a 12 mois dans une année et chaque mois et composés de 30 jours, une année Leakienne compte donc 360 jours. Les mois portent tous les noms des animaux qui symbolisent les régions de Leak, la notion de semaine n'existe pas et l'on nomme les jours par leur place dans le mois (exemple : le 17eme jour de l'Aigle).

Les premiers jours sont des jours de fête pour la région du mois symbolisée, par exemple, le 1er jour du Hibou est le jour de fête des Terres Central d'Ahmerian.

L'année commence par le premier jour du printemps c'est à dire le 1er jour du Dragon.

Mois	Saison	Région
Dragon	Printemps	Royaume de Tyrel
Hibou	Printemps	Terre Central d'Ahmerian
Licorne	Printemps	Foret d'Aspen
Requin	Eté	Nation Pirate de Mezarra
Serpent	Eté	Haut Plateau du Shatam
Aigle	Eté	Presqu'Île de Danmorga
Gourag	Automne	Vallée du Limon
Cerf	Automne	Contrée Sauvage du Lycros
Sanglier	Automne	Marche de Borengard
Cheval	Hivers	Plaine de Damenborg
Loup	Hivers	Terres Glacées de Størmbërg
Grizzly	Hivers	Péninsule Septentrional

JOURS PARTICULIERS

Certaines dates du calendrier symbolisent un événement ou une fête particulière.

Le Jour des Morts (12em jour du mois du Dragon)
Le jour des morts représente la date anniversaire du puissant sortilège de nécromancie lancé par Kardis en l'an 555. Durant ce jour, les hommes rendent hommage aux morts en organisant des cérémonies et des processions.

Le Jour de la Victoire (27em jour du mois du Cerf)
Le jour de la Victoire est la date anniversaire de la victoire des hommes sur les dieux lors de la bataille finale de la Guerre Elémentaire. Chaque année, une grande marche est organisée dans la Vallée des Héros. La marche est longue de plusieurs dizaines de kilomètre et les pèlerins viennent prier devant les statues de pierre des héros de jadis.

Le Jour du Roi (6em jour du mois du Loup)
Le Jour du Roi est l'anniversaire du couronnement de Tyrel. C'est une fête très populaire qui dure toute la journée et se termine toujours par une immense fête. De nombreux jeux et épreuves sont organisés tous le long de cette journée et le vainqueur se voit offrir une couronne de fer qu'il peut garder jusqu'à l'année prochaine.

Le Jour du Feu (26em jour du mois du Requin)
Le Jour du Feu symbolise la fin du printemps et de début de l'été. Chaque famille construit alors un grand bucher devant leur maison et le soir une cérémonie est célébrée en l'honneur des esprits du feu. Les buchers sont alors allumés et brulent toute la nuit.

Le Jour de la Terre (3em jour du mois du Gourag)
Le Jour de la Terre annonce le début de l'Automne. Les gens prient et rendent hommage aux esprits de la terre. C'est une fête très importante et prise très au sérieux, surtout dans les campagnes.

Le Jour du Vent (14em jour du mois du Dragon)
Le printemps arrivent avec le Jour du Vent. Durant la journée, les hommes organisent des jeux en plein air et des courses de vitesse. C'est une fête très populaire surtout chez les cavaliers de Damenborg.

Le Jour de l'Ecume (11em jour du mois du Cheval)
Le Jour de l'Ecume marque le début de l'hiver. Les gens profitent de cette fête pour prier leur dieu et qu'il leur accorde un hiver doux et clément.

The Last Rage

Here once again there's a battle to fight
Gather together for the sound and the might
So long did we wait, now we are home

Now we will fight for the freedom, fighting with steel
Kill all of them, their blood is our seal
Fight till the last of the enemy is dead
Ride through their blood that we gladly have shed

I now issue the call, we are ready to fight
Fight altogether as one for the right
To be free once again - tonight we will win

Müll can see by the look that we have in our eyes
We came here for the blood and fire, to fight and to die
Defenders of honor, now we are home

Fight for the freedom bound for glory
Armed with a heart of steel
I swear by the brothers who stand before me
To no man shall I kneel
Their blood was always upon my steel …
… Until my Last Rage

Lok'vadnod, le Chant de l'honneur de Müll Ragefist

Le Panthéon

Le Panthéon

LES DIEUX DE LEAK

Ce chapitre décrit les quinze divinités de Leak avec, leurs cultes, leurs représentations, leurs symboles associés et leur influence sur les peuples. Chaque dieu possède un Avatar qui est sa voix sur le monde. Ces êtres immortels sont des héros glorieux ou tragique qui écrivent l'histoire par leur acte et son toujours guidé par la volonté de leur dieu.

DOMAINES DIVINS

Chaque dieu règne en patron sur un aspect de la vie. Guerre et paix, ombre et lumière, toutes les choses qui échappent au control des mortels sont gérées par une divinité. Un personnage pourra choisir de laisser son dieu guider son bras aussi bien que sa destiné.

Domaines Divins

Talent de domaine

Chaque domaine divin offre un Talent de domaine, utilisable avec un type de pouvoir à volonté bien précis. Toutes les classes, ormis les magiciens, ont accés à ces Talents de domaine. La liste des pouvoirs à volonté associée aux talents de domaines se trouve plus bas.
Les classes qui n'ont pas de pouvoir à volonté associée ne peuvent pas prendre le Talent de domaine.
Chaque Talent de domaine s'achete comme un talent classique et sont décrit à la page 108 du livre Intervention Divine.

Talent divin

Certaine classe de personnage ont accés, en plus des Talents de domaine, aux Talents divins. Les prêtres et les paladins peuvent utiliser un Talent divin à la place de leur *Conduit Divin*. Les Druides peuvent utiliser un Talent divin à la place d'un pouvoir de rencontre. Les Bardes peuvent utiliser un Talent divin à la place de l'un de leur pouvoir de *Parôle*.

Chaque Talent divin s'achete comme un talent et sont décrit à la page 108 du livre Intervention Divine.

Divinités et Domaines

La table ci-dessous indique les domaines associés à chaque divinité.

Dieu	Domaines Divins
Lynn	Civilisation, Création, Soleil
Tyrel	Force, Justice, Protection
Assia	Connaissance, Destin, Lune
Tiamat	Arcane, Connaissance, Mer
Soledango	Chance, Liberté, Mer
Saëris	Amour, Espoir, Vie
Myaël	Hivers, Nature sauvage, Vie
Ragnar	Force, Nature sauvage, Terre
Syl	Changement, Liberté, Tempête
Tarik	Connaissance, Liberté, Subterfuge
Ashragorn	Destruction, Guerre, Mort
Krummrul	Excellence, Force, Guerre
Sirenia	Conflit, Non-vie, Ténèbres
Almud	Poison, Tourment, Tyrannie

Domaine	Pouvoir à Volonté associé au Talent de domaine
Amour	*Coup récupérateur* (prêtre ID)
Arcanes	*Projectile magique* (sorcier Mdj)
Chance	*Frappe habile* (voleur Mdj), *Frappe rapide* (pirate)
Changement	*Regard spectral* (sorcier Mdj)
Civilisation	*Frappe autoritaire* (MdG Mdj), *Bouclier de prêtre* (prêtre Mdj), *Coup vaillant* (paladin Mdj)
Conflit	*Frappe démoralisante* (voleur AG), *Assaut impétueux* (MdG AG), *Regard spectral* (sorcier Mdj)
Connaissance	*Tactique de la meute* (MdG Mdj), *Marque trompeuse* (barde Mdj2), *Projectile magique* (sorcier Mdj), *Sceau astral* (prêtre ID)
Création	*Marque de justice* (prêtre Mdj), *Coup revigorant* (paladin Mdj)
Destin	*Ajustement décisif* (rodeur Mdj), *Sceau astral* (prêtre ID)
Destruction	*Enchainement* (guerrier Mdj), *Coup fracassant* (Maître de guerre Mdj), *Attaque dévastatrice* (barbare Mdj2), *Eruption de flamme* (prêtre Mdj)
Espoir	*Sceau astral* (prêtre ID)
Excellence	*Coup sûr* (guerrier Mdj), *Opportunisme vipére* (MdG Mdj), *Attaque sur mesure* (rodeur Mdj)
Force	*Frappe foisonnante* (guerrier Mdj), *Coup fracassant* (MdG Mdj), *Frappe jumelle* (rodeur Mdj), *Attaque rugissante* (bar Mdj2), *Coup sûr* (pirate), *Bouclier de prêtre* (prêtre Mdj), *Coup sanctifié* (paladin Mdj)
Guerre	*Broyage jubilatoire* (guerrier AG), *Coup destabilisateur* (MdG AG), *Attaque éclair* (rodeur Mdj), *Attaque exaltante* (barbare Mdj2), *Frappe et retraite* (pirate), *Eruption de flamme* (prêtre Mdj)
Hivers	*Vent glacial* (druide (Mdj2)
Justice	*Frappe fragilisante* (voleur Mdj), *Coup sûr* (guerrier Mdj), *Coup destabilisateur* (MdG AG), *Marque de justice* (prêtre Mdj), *Coup verteux* (paladin Mdj)
Liberté	*Fioriture* (voleur Mdj), *Frappe directrice* (barde Mdj2), *Frappe rapide* (pirate), *Pilier orageux* (sorcier SA)
Lune	*Marque de justice* (prêtre Mdj)
Mer	*Jeu de jambe* (guerrier AG), *Frappe et retraite* (pirate), *Rayon de givre* (sorcier Mdj)
Mort	*Frappe démoralisante* (voleur AG), *Broyage jubiltoire* (guerrier AG), *Reprimande infernale* (prêtre Mdj)
Nature	*Coup impétueux* (guerrier AG), *Attaque du prédateur* (rodeur AG), *Pouvoir de forme animale* (druide)
Non-vie	*Frappe démoralisante* (voleur AG), *Enchainement* (guerrier Mdj), *Reprimande infernale* (sorcier Mdj)
Poison	*Frappe perforante* (voleur Mdj)
Protection	*Marée de fer* (gue Mdj), *Assaut impétueux* (MdG AG), *Bouclier de prêtre* (prêtre Mdj), c*oup vaillant* (pal Mdj)
Soleil	*Lance de la foi* (prêtre Mdj), *Coup vertueux* (paladin Mdj)
Subterfuge	*Frappe habile* (voleur Mdj), *Sarcasme venimeux* (barde Mdj2), *Coup sûr* (pirate)
Tempête	*Double coup* (guerrier AG), *Frappe jumelle* (rodeur Mdj), *Vague de tonnerre* (sorcier Mdj)
Ténèbres	*Coup sûr* (guerrier Mdj), *Rayonnement funeste* (sorcier Mdj)
Terre	*Broyage jubilatoire* (guerrier Mdj), *Attaque éclair* (rodeur Mdj), *Attaque exaltante* (barbare Mdj2), *Fouet épineux* (druide Mdj2)
Tourment	*Frappe démoralisante* (voleur AG), *Reprimande infernale* (prêtre Mdj)
Tyrannie	*Rayonnement funeste* (prêtre Mdj)
Vie	*Sceau astral* (prêtre ID)

LYNN, le Haut Père

Lynn est le créateur de Leak et de la race des Hommes, il est également le père des quatre Dieux Primaires élémentaires, Tiamat, Ragnar, Syl et Ashragorn. Il s'est formé de la lumière qui a prit naissance l'aube de la création. Lynn est infini et proprement unique, il est présent partout, dans chaque parcelle de vie, dans chaque créature.
Il est le soleil, la chaleur réconfortante, la lumière, l'illumination et la connaissance. Lynn est bienveillant et protecteur, il accorde miséricorde sur les égarés et bénédictions sur ses disciples.

Représentation

Lynn n'as pas de forme physique, il est également interdit de lui donner un aspect car Lynn est la perfection et nul ne peut espérer l'imaginer. Sa représentation la plus courante et celle d'un grand soleil.

Sphère d'influence

Il est vénéré par un grand nombre de personne, quelque soient leurs nationalités ou leurs races. Nul ne peut nier son existence et son influence sur l'univers. Son église est la plus représenté sur Leak et ses prêtres apportent lumière et bénédiction sur tous ses fidèles.

Le Temple de Leak

Avant l'âge des ténèbres, le grand temple de Lynn se trouvait à Tyrel, c'est là qu'était nommés tous les prêtres de l'ordre de la Lumière. Après la prise de la ville par Valmort, la grande cathédrale fut souillée par l'ombre.
Désormais, le sanctuaire de Lynn se trouve à Flann. Bien que majestueuse, la nouvelle église est loin de rivaliser en grandeur avec celle de Tyrel, néanmoins c'est à Flann que sont officiellement nommé les futurs prêtres de Lynn.

Titre

Lynn ne possède qu'un seul titre, celui de Haut Père.

Symbole

Le symbole de Lynn est un soleil rayonnant.

Classes de personnages

Les classes qui prient Lynn sont les Prêtres et les Paladins. Certains Mages peuvent également le reconnaitre comme saint patron de la connaissance.

Alignement

Lynn est Bon.

Domaine divin

Civilisation, Création, Soleil.

Arme de prédilection

L'arme de prédilection des fidèles de Lynn est toujours une arme contendante, un marteau ou une masse d'arme, souvent incrustés du symbole du soleil.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Lynn sont les Solaris, les anges célestes aux ailes de feu. Ils ne quittent que très rarement le plan de la Lumière.

PERE ANSELME, le Patriarche

L'Avatar de Lynn est le Père Anselme, le grand patriarche de l'église de Lumière. Après la défaite du Glaive et de la Balance à Tyrel, il mena le peuple du Royaume de Tyrel en sécurité à Flän. Les forces de la lumière ne se sont toujours pas remises de leurs défaites face à l'armée de Valmort. Prés des trois quart de l'Ordre on disparut dans leur lutte contre les ténèbres et c'est depuis Flän que le Père Anselme essai de regrouper ses forces en vu d'une contre attaque pour reprendre Tyrel.

Le Père Anselme est un homme bon et généreux qui aujourd'hui attire tous les regards. Avec la mort de Tyrael il est le plus haut représentant de l'Ordre du Glaive et de la Balance et, en l'absence de l'avatar de Tyrel, c'est à lui qu'incombe la lourde tache de mener la lumière lors de ses batailles contre Valmort. Mais Anselme n'a jamais était un homme de guerre, ses prières ne sont que bénédiction et non vindicte, il accepte malgré tout la lourde mission que lui impose Lynn.

Le Pére Anselme est un Prêtre / Paladin (Prêtre de Lynn, Avatar) de niveau 30.

LA LUMIERE DE LYNN

L'artéfact de Lynn est *La Lumière de Lynn*. Certain prétende qu'il s'agit également de l'Objet Unique, ou qu'elle en serait une partie.

La Lumière de Lynn	Niveau Epique
C'est une arme magnifique, incrustée de pierres dorées et émanant une lumière diffuse. Lorsqu'elle combat les ténèbres, l'on dit qu'elle peut briller comme mille soleils.	

La *Lumière de Lynn* est une masse d'arme de lumière +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Ombre
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Ombre
Propriété : cette arme offre un bonus de +5 en défense contre les attaques de type Ombre
Propriété : cette arme offre une résistance de 20 contre les attaques de type Ombre
Propriété : cette arme peut etre employée comme symbole sacrée et ajoute son bonus d'altération au sort de type Lumière.
Pouvoir (quotidien ♦ Lumière) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Lumière au choix de niveau 16 ou moins.
Pouvoir (quotidien ♦ lumière, guérison) : Action simple, vous pouvez utiliser le pouvoir de prêtre conduit divin Mot de Guérison.
Pouvoir (quotidien ♦ lumière) : Action simple, vous irradiez une lumière autour de vous (explosion 3), toutes les créatures ennemies subissent 20 points de dégâts de type lumière.

But de la Lumière de Lynn

♦ Aidez les personnes dans le besoins
♦ Dissiper les Ténèbres partout où ils prennent place
♦ Devenir un exemple, un guide, un prophète que les gens suivent pour son aura, sa bienfaisance et ses actions.

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un fidèle de Lynn	+1
Le porteur apporte sa bénédiction dans un lieu contrôler par les Ténèbres	+1
Le porteur ou un de ses alliés va a l'encontre des règles de Lynn	-2
Le porteur refuse d'aider une créature qui le lui demande	-2

ASSIA, l'Etoile du Soir

ASSIA, l'Etoile du Soir

Assia est la femme de Tarik, elle est la voûte stellaire qui donne réponse aux questions des astrologues. Elle représente également la lune, la lumière dans la nuit.
Assia est la déesse qui, tous les soirs, place les astres dans le ciel. Elle apporte la parole des dieux à travers ses étoiles. Les Astrologues peuvent interpréter les signes et y voir la volonté des dieux.

Représentation

Assia est une grande femme à la peau blanche comme la lune et aux longs cheveux aussi sombre que la nuit. Ses yeux sont deux perles lumineuses semblables à des nébuleuses stellaires. Elle est vêtue d'une robe bleutée tissée à partir de poussières d'étoiles.

Sphère d'influence

Assia et la divinité principale du Haut Plateau du Shatam et la sainte patronne des Astrologues et autres devins. Certain la considère comme l'égal de Lynn car elle est la seule lumière pouvant briller dans la nuit. C'est une déesse bienveillante, qui guide ses fideles dans la nuit.
Elle est également vénérer par les moines de la Confrérie de la Lune en tant que symbole de pureté.

Depuis l'Age des Ténèbres, la nuit est devenue le symbole de l'Ombre et Assia est la seule divinité à pouvoir lutter contre l'influence de Sirenia. La lune est devenue la seule source de lumière. Son culte s'étant désormais à travers le monde.

Le Temple d'Assia

Le Temple d'Assia est le Ziggourat de Naggrund, dans le Grand Désert du Haut Plateau de Shatam. Cet ancien édifice grand de plusieurs étages date de l'âge d'or elfique et est la demeure de l'Oracle d'Assia.
Très peu de personne sont autorisé à rentrer dans le cœur même de Naggrund et des histoires les plus folles cours sur les mystères et les trésors que renferment ces murs. Beaucoup de voleurs on tentés leur chance, mais aucun ne s'est encore venté d'avoir réussit à y ressortir vivant.

Titre

Assia porte beaucoup de titre, les Shatamais l'appellent l'Etoile du Soir en référence à l'astre qui les guide dans le désert. Elle est également appelée la Déesse des étoiles ou Dame Lune.

Symbole

Assia est souvent représentée par une étoile brillante ou une lune pleine et blanche.

Classe de personnage

Assia est vénérée principalement par les Prêtres, mais les Mages, les Moines et les Rodeurs peuvent également lui adresser leurs prières.

Alignement

Assia est Neutre.

Domaine divin

Connaissance, Destin, Lune.

Arme de prédilection

Assia est une déesse pacifiste qui répugne à recourir à la violence. Ses plus grands fidèles ne portent pas d'arme et compte sur leurs prophéties pour se prévenir du danger.

Serviteur planaire

Assia n'as pas de serviteur. Elle vit entre le plan de la Lumière et de l'Ombre.

JETSEBEL, l'Oracle

Jetsebel est l'Oracle et l'unique Avatar d'Assia que Leak est connut. Depuis plus de milles ans elle vit enfermée dans l'obscurité de la grande salle du Ziggourat de Naggrund. Ces années d'isolement l'ont rendue aveugle, mais Jetsebel perçoit le monde et l'univers d'une façon différente du commun des mortels.

Elle est la voix des dieux sur la terre, elle dicte leur volonté à ceux qui doivent l'entendre. Les portes de Naggrund ne s'ouvrent qu'aux élus et sa parole n'est entendue que par ceux que les dieux ont choisis.
Durant la guerre des Héros, les armées d'Ankhsunamun, mené par le roi scorpion Nekesh, ont assiégé le Ziggourat de Naggrund. Jetsebel ne s'enfuit pas car elle connaissait l'issus de la bataille avant même qu'elle n'ait commencée. Elle guida les Héros de la guerre à travers le Grand Désert jusqu'aux profondes salles d'Amunaptra pour qu'ils trouvent et volent l'Etoile du Soir, le joyau enfermant l'âme d'Amelia Whisperwind.

Jesebel est une Prêtresse d'Assia (Oracle, Avatar) de niveau 30.

LA ROSE DES SABLES

L'Artéfact d'Assia est une boule de cristal appelée *La Rose des Sables*. L'on dit l'on peut voir l'univers infini à travers elle.

La Rose des Sables	Niveau Epique
C'est une boule de cristal dans laquelle se lisent le futur, le passé et le présent.	

La *Rose des Sables* est une boule de cristal (focalisateur) +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts
Propriété : boule offre un bonus de +2 en défense
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Arcanes, Intuition et Perception.
Propriété : la boule peut être utilisée comme composant de rituel, sa valeur est de 30 000 pièces d'or et n'est pas détruite à la fin du rituel.
Pouvoir (quotidien ♦ divin) : Action simple, vous pouvez utiliser le pouvoir de divination *Œil du sorcier* (sort de niveau 16).
Pouvoir (quotidien ♦ divin) : Action simple, vous créé une aura de vision (explosion 10), jusqu'à la fin de votre prochain tour, tous vos alliés ont +10 à leur test d'attaque et tous vos ennemis ont -10 à leur test d'attaque. De plus, toutes les créatures ennemies dans l'air d'effet perdent les effets d'un sort d'Illusion et de camouflage.
Pouvoir (quotidien ♦ divin) : Action simple, un rayon de lune sort de la boule (distance 10, Sagesse contre Reflexe) et inflige 5d10 dégâts + modificateur sagesse.

But de la Rose des Sables

♦ Connaître le destin de chaque personne
♦ Apporter la parole des dieux sur Leak
♦ Connaître la vérité

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un fidèle d'Assia	+1
Le porteur apprend une grande destinée	+1
Le porteur change le destin d'une créature	-2
Le porteur refuse de lire le destin	-2

TYREL, le Glaive de Justice

Tyrel est le dieu de la justice et le saint patron de l'ordre du Glaive et de la Balance, qu'il fonda lui-même alors qu'il n'etait qu'un Immortel sur Leak. Il est l'inspiration de la bravoure et le défenseur de la Loi. Il lutta contre les 4 dieux Élémentaires, battit l'Empire de Leak et libera Lynn de sa prison de pierre.
Tyrel incarne la droiture et la force. Il est le bras armé de la Justice, toujours prêt à châtier les forces des ténèbres.

Représentation

Tyrel fut l'Empereur de Leak durant 15 siècles, il existe de nombreuses représentations de lui sous la forme de tableaux, gravures ou statues. Tyrel est souvent montré comme un homme grand et fort, vêtue dans une armure de plate complète et brandissant son glaive de justice. Son heaume est coiffé d'une couronne d'or.

Sphère d'influence

Tyrel est l'incarnation de l'esprit chevaleresque. Il est la divinité principale de l'ordre du Glaive. Certains chevaliers du Timon le prennent comme modèle et lui vouent un serment.

Tyrel est, bien évidement, connut de tout le monde tant son emprunte dans l'histoire de Leak est profonde. Il est le dieu de la justice et c'est souvent vers lui que se tourne les vœux de vengeance.

Le Temple de Tyrel

Avant l'Age des Ténèbres, le Temple de Tyrel et celui de Lynn ne faisaient qu'un. Désormais, le Temple a disparut et personne n'as encore put restaurer la gloire de Tyrel. Tout le monde attend la venu de l'Avatar pour poser la première pierre d'un nouveau Temple.

Titre

Tyrel est souvent appelé le Glaive de Justice, le nom que porte son artefact.

Symbole

Le symbole de Tyrel est celui reprit par l'Ordre du Glaive et de la Balance : une épée devant une balance.

Classe de personnage

Tyrel est, bien sur, vénéré par les Paladins mais il peut également être adoré par les Guerriers d'alignement Loyal.

Alignement

Tyrel est Loyal.

Domaine divin

Force, Justice, Protection.

Arme de prédilection

L'arme de prédilection des fidèles de Tyrel est l'épée, qu'elle soit longue, courte, batarde ou à deux mains. Elle représente la force et l'instrument de la justice.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Tyrel sont les Solars, les guerriers divins qui forment, avec les Solaris, les anges de lumières.

JOHANI FISK, la Rose Blanche

L'Avatar de Tyrel est Johani Fisk surnommée « la Rose Blanche » en référence à la prophétie annoncé par l'Oracle à l'aube de l'Age des Ténèbres.
Orpheline de guerre, Johani fut recueillit par les soldats mercenaires de la Compagnie du Faucon à l'âge de 12 ans. *Chérie*, son nouveau nom de mercenaire, passa plusieurs années à leur coté et appris l'art de la guerre. A la mort de Marie de Belmond, l'héritière du trône du Timon, Chérie fut envahit par la lumière et devint l'Avatar de Tyrel. Elle devint le symbole de la justice et mena la compagnie du Faucon jusqu'à la porte des Ombres où elle fut vaincue par la traitrise de son Capitaine, Griffith. Emprisonnée dans la Tour de Fer, elle subit les sévices de la succube Anatemia et perdit petit à petit sa santé mentale.

Chérie fut libérée grâce au courage et à la force des survivants de la Compagnie du Faucon. Elle retrouva l'immortalité en affrontant l'autoproclamé roi du Timon, Griffith. Suite à la défaite de ce dernier, elle jura de servir la Lumière et d'honorer la mémoire des héros morts lors de sa quête. Elle fit le vœu de toujours se mettre en travers des ténèbres.

LE GLAIVE DE JUSTICE

L'artefact de Tyrel est le fameux *Glaive de Justice*, l'arme qui a suivit l'Empereur pendant son règne.

La Glaive de Justice	Niveau Epique
C'est une grande épée qui, selon la légende, fut donné à Tyrel par Lynn en personne lorsque celui-ci cherchait à combattre les dieux élémentaires.	

Le *Glaive de Justice* est une épée longue de lumière +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Ombre
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Ombre
Propriété : cette arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Ombre
Pouvoir (quotidien ♦ Lumière) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Lumière au choix de niveau 16 ou moins.
Propriété : cette arme peut être employée comme symbole sacrée et ajoute son bonus d'altération au sort de type Lumière.
Pouvoir (quotidien ♦ lumière) : Action simple, vous irradiez une lumière autour de vous (explosion 3), toutes les créatures ennemies subissent 20 points de dégâts de type lumière.

But du Glaive de Justice

♦ Tuer les créatures des Ténèbres
♦ Délivrer la Justice divine
♦ Etre droit, juste et valeureux.

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un fidèle de Tyrel	+1
Le porteur tue une créature des Ténèbres	+1
Le porteur ou un de ses alliés va a l'encontre de la justice	-2
Le porteur fuit devant une créature des Ténèbres	-2

TIAMAT, Déesse des Abysses

TIAMAT, Déesse des Abysses

Tiamat est la déesse primaire de l'eau. Née de l'écume, elle donna la vie aux méduses et leurs apprit la magie. Elle se rebella contre son père et fut vaincu par l'alliance des dieux inférieurs. Elle règne sur les fonds marin et les abysses. Elle est également la source brute de la magie. C'est une déesse capricieuse et crainte, surtout des marins, sa colère donne souvent lieu à de terrible désastre.

Représentation

Tiamat est une femme à la peau bleuté et couverte d'une armure de corail. Sa chevelure est composée de grands serpents noirs à la gueule lisse et monstrueuse, ses yeux sont deux puits sans fonds rappelant les abysses marins et ses crocs sont acérés comme ceux d'un vampire.

Sphère d'influence

Tiamat est l'unique divinité du panthéon des méduse, qui jugent les autres dieux comme faibles et incapables d'égaler sa puissance. Elle est crainte par tous les marins de Leak qui redoute sa colère et sa fureur. Il existe de nombreuses histoires qui racontent comment des marins furent maudits par la déesse et incapable de trouver le repos, même dans la mort.

Le Temple de Tiamat

Le Temple de Tiamat est le sanctuaire où repose le grand dragon Tiamat. Autrefois haut lieu de culte, il fut abandonné par les méduses lorsqu'elles entreprirent leur Exode. Le Temple se trouve sous l'île des Gorges Tranchées, le repère de Chien Jaune.

Il existe un second Temple, appelé l'Autel de L'écume. C'est le berceau de l'essence aquatique, c'est là que fut créée la première écume de mer. La source se trouve dans les abymes, gardée par les élémentaires d'eau et les serviteurs éternelles de la déesse Tiamat.

Titre

Les méduses appellent Tiamat la Mère ou le Serpent (Tia veut dire serpent en Saïna). Elle est aussi connut sous le nom de Déesse des Abysses ou Reine des Mondes Engloutis. Les marins lui donne de nombreux surnom tel que Celle-qui-vit-en-bas, Celle-qui-chante-dans-les-profondeurs. Lorsque les Mages parlent d'elle, ils font souvent référence à la Source de Toutes Magies.

Le peuple de Stormbërg l'appel Jormundgand, qui en Norse signifie *le grand serpent de mer*.

Symbole

Le Symbole de Tiamat est un serpent.

Classe

Les Sorciéres et les Pirates méduses la vénèrent comme unique divinité. Les Pirates non méduse la reconnaissent comme étant celle qui règne sur les fonds marins.

Alignement

Tiamat est Chaotique.

Domaine divin

Arcane, Connaissance, Mer.

Arme de prédilection

Les fidèles de Tiamat se battent avec la lance.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Tiamat sont les élémentaires d'Ecume qui vivent dans les profondeurs glacial de la mer.

Son Titan est le puissant Léviathan qui dort sous les glaces du bout du monde.

ASHASAR, La Fille de Tiamat

Ashasar est la grande prêtresse de Tiamat de Scylla. Il n'existe pas de rang plus élevé au sein de l'empire méduse. Sa dévotion envers la déesse est telle que Tiamat en a fait son nouvel avatar à la mort d'Akab. Elle dirige le peuple méduse depuis plus de cinquante ans maintenant et est à l'origine de la Guerre des Héros.

Ashasar ressemble comme deux goutes d'eau à sa déesse. Elle est grande, belle et sensuelle. Ses serpents sont fins, longs et en constant mouvement. Ses yeux sont d'un bleu azur, purs et clairs comme la mer et ses crocs aussi grands et affutés que sa langue fourchu. Elle n'aime pas vivre à l'air pur et préfère la froideur et le silence des fonds marins. Lorsqu'elle remonte à la surface c'est toujours pour prêcher au temple de Scylla et donner les prochaines directives à son peuple. Sa parole est celle de Tiamat et aucune méduse ne la mettra en doute.
La grande prêtresse de Tiamat est l'une des plus puissantes magiciennes du monde. Ses pouvoirs ridiculisent ceux des archimagie de l'école d'Ahmerian et peu de personne sur Leak pourrait rivaliser avec elle dans un duel de magie.

Ashasar est une Sorciére (Maîtresse du Givre, Avatar) de niveau 30.

LE JOYAU DE TIAMAT

L'artéfact de Tiamat est *Le Joyau de Tiamat*.

Le Joyau de Tiamat	Niveau Epique
C'est une grande lance noire. La hampe ressemble à un serpent dont la lame serait la langue. Elle dégage un froid glacial.	

Le *Joyau de Tiamat* est une lance d'écume +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Feu
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Feu
Propriété : cette arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Feu et Ecume
Propriété : cette arme peut être employée comme focus arcanique et ajoute son bonus d'altération au sort de type Ecume.
Propriété : Le porteur peut respirer sous l'eau. Sa vitesse de déplacement sous l'eau est égale à sa VD.
Pouvoir (quotidien ♦ Ecume) : Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Ecume au choix de niveau 16 ou moins.
Pouvoir (quotidien ♦ Ecume) : Action simple, vous irradiez un froid glacial autour de vous (explosion 3), toutes les créatures ennemies subissent 20 points de dégâts de type écume.

But du Joyau de Tiamat

♦ Aider les méduses à se développer
♦ Régner sur les mers
♦ Acquérir de grand pouvoir magique.

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est une méduse	+1
Le porteur gagne des pouvoirs magique	+1
Le porteur ou un de ses alliés va a l'encontre du peuple méduse	-2
Le porteur utilise un pouvoir de type Feu, Terre ou Vent.	-2

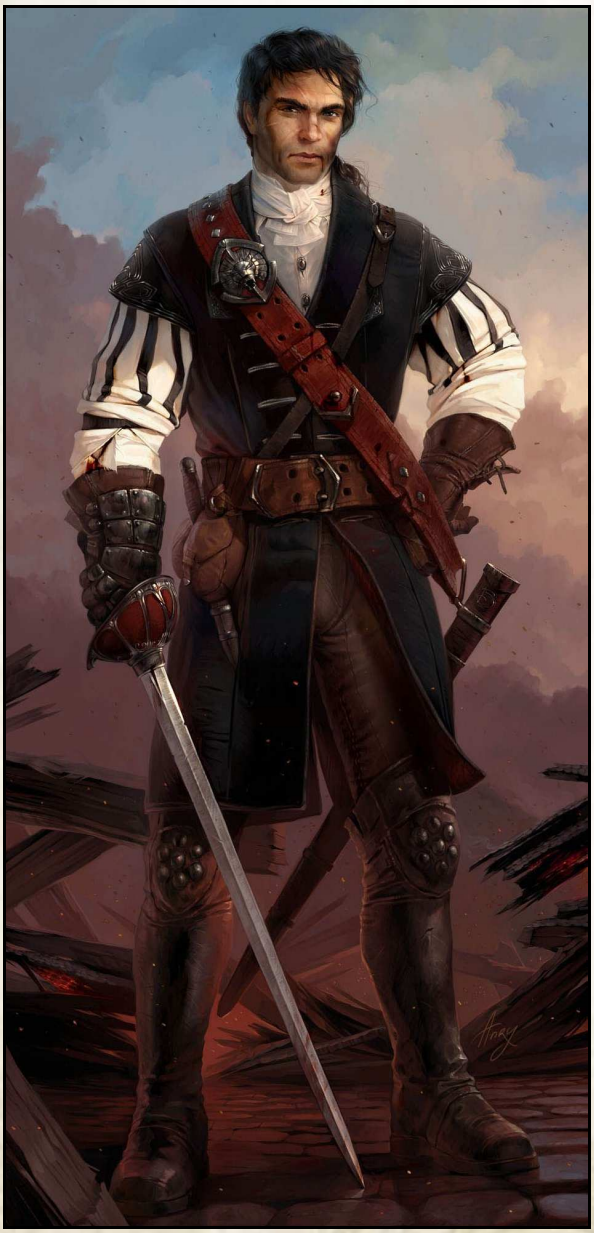
SOLEDANGO, l'Aigle des Mers

SOLEDANGO, l'Aigle des Mers

Soledango est le patron de tous les marins, qu'il soit un redoutable pirate ou un simple pécheur. Il les protège des dangers de la mer. La nuit, son étoile brille toujours au-dessus des navires tels un phare éternel menant ses fidèles à bon port. De jour, il prend la forme d'un grand aigle et survole les mers de Leak à la recherche de marin en détresse.

Représentation

De son vivant, Soledango était un jeune pirate élégant et impétueux qui laissa derrière lui une grande légende, celle de l'Aigle des mers. C'est sous cette forme qu'il est le plus représenté, il n'est pas rare de voir des marins graver le symbole de l'aigle sur la coque de leur navire pour s'attirer les bonnes grâces du seigneur des mers.



Sphère d'influence

Soledango est vénéré par toutes les personnes qui vivent de ou par la mer : marin, pirate, marchand, soldat. Il est le protecteur des navires et aucun matelot ne prendra la mer sans adresser une prière à celui qui règne sur la surface des océans.

Le Temple de Soledango

Soledango n'as pas de temple officiel, car il considère tous les navires comme ses temples.

Titre

Soledango porte le nom de son navire du temps où il était mortel : L'Aigle des Mers. Certains marins le nomment également le Seigneur des Océans ou l'Etoile du Nord (Njörd en Norse) en référence à son étoile qui montre la direction du nord.

Symbole

Le symbole de Soledango est un aigle.

Classe de personnage

Soledango est vénéré par quasiment tous les Pirates, seule les plus fous et les plus mauvais adresseront leurs prières à Tiamat.

Alignement

Soledango est Neutre.

Domaine divin

Chance, Liberté, Mer.

Arme de prédilection

Les pirates utilisent de nombreuses armes blanches et à poudre mais la rapière a toujours été l'arme favorite de Soledango.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Soledango sont les aigles qui volent au dessus des océans. Lorsqu'un tel rapace survole un navire, les marins y voient là un signe de bonne fortune.

EMERALDAS CERVANTES, Capitaine du Santa Maria

Emeraldas est la fille de la célèbre pirate Maria Cervantes et l'avatar du dieu Soledango. Très jeune sa mère lui offrit une émeraude magique qu'elle a toujours portée autour de son coup (cette émeraude est à l'origine de son prénom). Elle parcoure les mers depuis plus d'une centaine d'années à bord du *Santa Maria,* le bateau de son grand père bénit par Soledango.

Emeraldas a hérité de la fougue de sa mère, elle est toujours en première ligne et reste un exemple pour ses hommes. Elle jouit d'une excellente réputation au sein de la piraterie et beaucoup de jeune marin rêve de servir sous ses ordres. Elle fut à l'origine du rassemblement des pirates qui levèrent le siége d'Ahmerian face à la Flotte Serpent lors de la bataille des 1000 canons. Depuis ce conflit les méduses ont mit la tête de la pirate à prix.
A la fin de l'Age des Ténèbres, elle mena les pirates des 7 mers jusqu'à la gueule de l'enfer pour en fermer la porte ouverte sur Leak. Depuis ce jour, elle fonda la confrérie de la Main Rouge, un rassemblement de pirate partageant la même idéologie.

Emeraldas est une Pirate (Capitaine, Avatar) de niveau 30.

LA SERRE DE L'AIGLE

L'artéfact de Soledango est *La Serre de l'Aigle*.

La Serre de l'Aigle	Niveau Epique
C'est une grande rapière ouvragée dont le pommeau évoque la tête d'un aigle. La lame luit d'un éclat bleuté rappelant l'ondulation de la mer dont chaque mouvement d'attaque laisse une trainée lumineuse derrière elle.	

La *Serre de l'Aigle* est une rapiére +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d8 contre les créatures de type Feu
Propriété : cette arme inflige 2d8 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Feu
Propriété : cette arme inflige des coups critiques sur un 19 ou 20.
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Athletisme et Acrobatie.
Propriété : cette arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Feu et Ecume
Pouvoir (rencontre ♦ martial) : vous jouissez d'un avantage de combat contre votre adversaire.
Pouvoir (rencontre ♦ martial) : vous gagnez une action supplementaire, comme si vous aviez dépensez un point d'action. Vous gagnez un bonus de +2 en attaque pour cette action.

But du Joyau de Tiamat

♦ Vivre libre et sans contrainte
♦ Explorer toutes les mers du globe
♦ Aider les marins dans le besoins

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un marin	+1
Le porteur explore une mer jusqu'alors inconnu	+1
Le porteur ou un de ses alliés brise le code de la piraterie	-2
Le porteur refuse de prendre la mer	-2

SAERIS la Dame des Lacs

SAERIS, la Dame des Lacs

Saëris est la femme du dieu Soledango, elle est l'eau douce nécessaire à la vie. Elle est présente dans toutes les sources, toutes les rivières, la moindre petite flaque d'eau. Elle est le symbole de la vitalité et de la pureté.
Saëris est une déesse douce et aimante qui apporte soins et espoirs sur Leak. C'est une divinité très respectée et très appréciée.

Représentation

Saëris est souvent représentée par une belle jeune femme vêtue d'une robe longue entourée d'une longue chaine blanche et portant une jarre. Il n'est pas rare de voir une telle statue de Saëris orner des fontaines ou des points d'eau. Une des autres représentations de la déesse lui donne une forme d'ondine aquatique.

Sphère d'influence

Saëris est vénérer par un grand nombre de personne pour ses bienfaits et son amour qu'elle porte sur toutes les créatures vivantes. Ses prêtres parcourent Leak pour dispenser soins et bénédictions et sont généralement accueillit à bras ouvert. Tous les ans, le jour de la fête de l'eau, de grandes célébrations sont faite partout sur le continent en l'honneur des dieux de l'Ecume et Saëris est la divinité qui regroupe le plus de fidèle.

Le Temple de Saëris

Le Temple de Saëris se trouve sur l'île brumeuse au centre du Lac Bouillonnant. C'est le repère de l'Avatar qui veille à ce que les eaux de Leak restent pures et douces.

Titre

Saëris porte de nombreux titres les plus courant sont, la Dame des Lac, la Fille de la rivière, la Source de toutes les Sources, la Grande Sirène. Dans le nord, les hommes l'associe aux fées aquatiques et la nomme Frey.

Symbole

Le symbole de Saëris est une jarre, le plus souvent tenue par une jeune femme enchainée à celle-ci.

Classe de personnage

Saëris est vénéré par ses prêtres. Les druides lui accordent également une place dans leur foi.

Alignement

Saëris est Bonne.

Domaine divin

Amour, Espoir, Vie.

Arme de prédilection

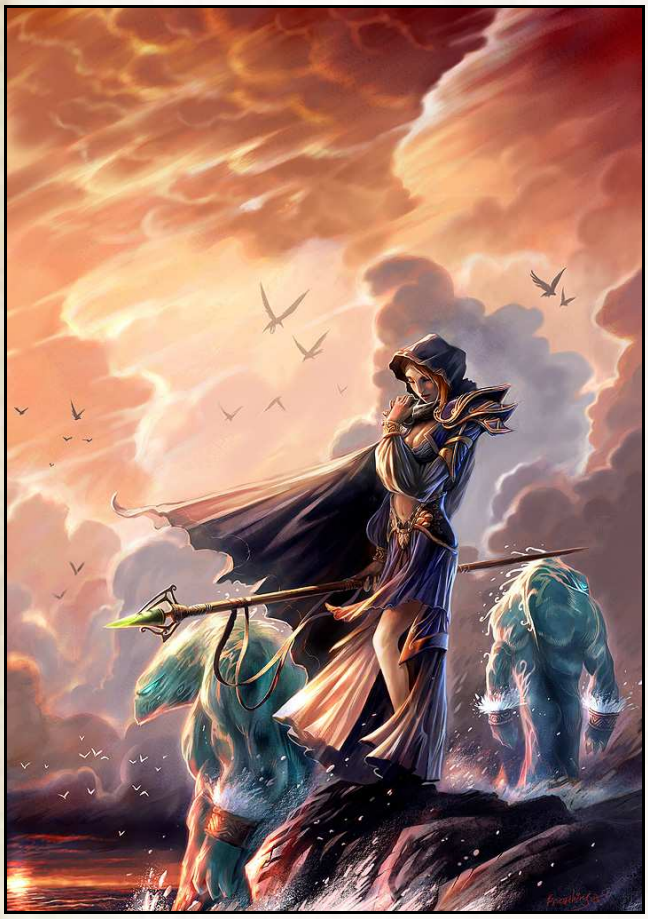
Les fidèles de Saëris répugnent à se battre, mais lorsqu'ils le font c'est au moyen d'une longue chaîne et s'en servent le plus souvent pour immobiliser leur adversaire.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Saëris sont les élèmentaires d'ecume, les ondines et les fées qui vivent dans les sources et les lacs.

CHLOE ASHENDAL, La Gardienne

Chloé Ashendal est l'avatar de la déesse Saëris. Sa jeunesse lui fut volée par la Dame des Lacs. Avec l'aide des plus grands héros de l'époque, elle accomplit son destin et déjoua les plans du Seigneur Ashragorn et de la Déesse Tiamat lors de la Guerre des Héros. La Reine des Abysses avait empoisonné les eaux de Leak pour permettre aux forces d'Ashragorn d'obtenir une victoire totale. Elle captura et emprisonna Naussica, l'avatar de Saëris, pour que sa magie ne puisse pas guérir les lacs et les rivières de leurs maux.



Au cours de sa quête, Chloé délivra Naussica de la tourmente et obtint d'elle la Larme de Saëris, le symbole de son immortalité. Par la suite elle stoppa l'épidémie de peste qui touchait le continent tout entier en purifiant l'eau souillée par Tiamat à la Source de toutes les Sources. Une fois l'épidémie endiguée, les hommes prirent les armes contre les forces d'Ashragorn et gagnèrent la guerre.

Chloé est la gardienne de la Larme de Saëris un puissant artefact qui purifie toutes les eaux douces de Leak. Son temple se trouve quelque part au centre du lac bouillonnant, sur une île dont les rivages sont constamment baignés par les brumes.

Les eaux souffrent encore de la malédiction de Tiamat et sans la puissance purificatrice de la Jarre de Saëris les rivières et les lacs seraient empoisonnés. Porteuse d'un immense devoir, Chloé mène désormais une existence solitaire sur son île.

LA LARME DE SAERIS

L'artéfact de Saëris est la *Larme de Saëris.*

La Larme de Saëris	Niveau Epique
C'est une grande Jarre en cristal de laquelle s'écoule une eau pure et revigorante.	

Le *Larme de Saëris* est une jarre (focus) +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d8 contre les créatures de type Feu
Propriété : la jarre inflige 2d8 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Feu
Propriété : la jarre offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Feu et Ecume
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Soins.
Propriété : la jarre peut être employée comme focus divin et ajoute son bonus d'altération au sort de type Ecume et de Lumière (Guérison)
Propriété : Le porteur peut respirer sous l'eau. Sa vitesse de déplacement sous l'eau est égale à sa VD.
Pouvoir (quotidien ♦ Ecume) : Action simple, vous soignez une créature affectée par une maladie ou un poison. Vous pouvez également régénérer un membre perdu.
Pouvoir (quotidien ♦ Ecume) : Action simple, vous irradiez une vague d'écume revigorante autour de vous (explosion 10), tous vos alliés peuvent dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur Sagesse.

But de la Jarre de Saëris

♦ Soignez les créatures blessées et malades
♦ Apporter sa bénédiction sur les gens dans le besoins, les justes et les valeureux
♦ Purifier les eaux

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est une fidèle de Saëris	+1
Le porteur soigne une créature dans le besoins	+1
Le porteur ou un de ses alliés refuse d'aider une créature dans le besoins	-2
Le porteur utilise un pouvoir de type Feu, Terre ou Vent.	-2

Syl, le Porteur de Tempête

SYL, le Porteur de Tempête

Syl est l'un des fils de Lynn, il est également le père des elfes. Il est le vent qui souffle sur le continent et les tempêtes qui déchirent les montagnes. Son domaine se trouve par delà les nuages et ses messagers sont les vents tourbillonnants.
Syl est un dieu instable comme le vent, il peut être calme et doux et ensuite se changer en une bourrasque forte et violente.

Représentation

Syl est souvent représenté comme un grand homme fin et longiligne. Certaine gravure lui donne de grandes oreilles comme celle des elfes, cela vient essentiellement du fait qu'il est naturellement associé au peuple elfique. Les elfes ne lui donnent pas de représentation particulière, pour eux Syl est aussi invisible et éphémère que le vent.

Sphère d'influence

Syl est la divinité principale des elfes et des cavaliers des plaines de Damenborg, pour qui il est leur père et une vision idéaliste de la vie. Dans les terres glacées du nord, Syl est associé aux tempêtes et à la foudre, c'est un dieu destructeur très craint.

Le Temple de Syl

Le Temple de Syl se trouve au sommet du Chêne des Ages. C'est le sanctuaire de la reine d'Aspen et porte le nom elfique de *Syl' Ellendas*, qui signifie la Couronne des Nuages en Leakien.

Titre

Les elfes nomment Syl par son vrai nom, qui signifie « roi » en Sylvanie. Les hommes du nord l'appellent *Tor* ou le porteur de tempête.

Symbole

Il existe plusieurs façons de représenter Syl, les elfes emploient pour ce faire la marque des rois. Les norse gravent des éclairs et des tempêtes sur la pierre pour que la foudre tombe dessus plutôt que sur leur maison.

Classe de personnage

Syl est vénéré par les ensorceleurs elfiques, les druides, les rodeurs, les roublards, les barbares et les guerriers.

Alignement

Syl est Neutre.

Domaine divin

Changement, Liberté, Tempête.

Arme de prédilection

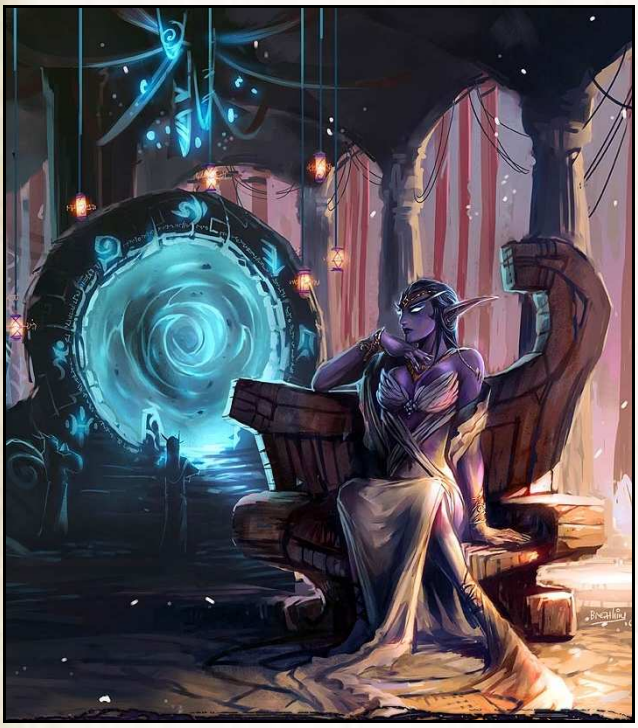
Les fidèles de Syl préfèrent se battre avec des armes courte et rapide. Les elfes d'Aspen prônent la valeur de l'arc car les flèches vont là ou Syl le veut. Dans le nord, certains guerriers reproduisent le son du tonnerre avec de grands marteaux de guerre.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Syl sont les élémentaires des Vents qui vivent part delà les nuages.
Le Titan de Syl est le grand dragon des vents, qui vit dans la région des Soulwind des Plaines de Damenborg.

SYLVANAS SYLVERSONG, la Reine Immortelle d'Aspen

La reine des elfes est également l'avatar immortel de Syl. Dirigeant son peuple depuis plus de 500ans ; elle a succédée à sa mère à la mort de celle ci.
Sylvanas est une grande elfe à la peau foncée et à la grâce féline. Ses yeux insondables sont comme deux lunes claires dans une nuit sombre et ses longs cheveux, fin et lisse, ondulent aux grés du vent.
Son règne fut marqué par l'aide qu'elle apporta aux hommes dans leur lutte contre les forces d'Ashragorn durant la guerre des Héros. Sans l'intervention des elfes et le réveil du Titan des cieux, les terres du nord ne seraient qu'un immense brasier.



Sylvanas est la voix de Syl sur la terre et la gardienne de son sanctuaire, la Couronne des Nuages situé au sommet du Chêne des Ages. Elle entre en communion avec son dieu pour modifier le court de l'histoire.

Sylvanas est une Sorcière / Rodeuse (Sorcière de l'Orage, Avatar) de niveau 30.

LE SOUFFLE DE SYL

L'artefact de Syl est *Le Souffle de Syl*.

Le Souffle de Syl	Niveau Epique
C'est un grand arc fin et léger comme une plume. Sa corde fut tissée par les esprits de l'air et les flèches qu'il tire se chargent de foudre.	

Le *Souffle de Syl* est un arc long +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Terre
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Terre
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Terre et Vent
Propriété : l'arme peut être employée comme focus arcanique et ajoute son bonus d'altération au sort de type Vent
Propriété : Le porteur peut voler
Pouvoir (quotidien ♦ Vent) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Vent au choix de niveau 16 ou moins.
Pouvoir (quotidien ♦ vent) : Action simple, une flèche de foudre est tirée par l'arc (distance 30, Dextérité contre Reflexe) et inflige 4d10 dégâts + modificateur dextérité à toutes les cibles sur son passage.

But du Souffle de Syl

♦ Aider les elfes à se développer
♦ Vivre libre
♦ Respecter la volonté des Vents

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un elfe	+1
Le porteur libère une créature d'un serment ou d'une obligation	+1
Le porteur ou un de ses alliés va à l'encontre du peuple elfique	-2
Le porteur utilise un pouvoir de type Feu, Terre ou Ecume	-2

TARIK, le Souffle du Désert

TARIK, le Souffle du Désert

Tarik est le dieu des voyageurs et des bardes. Il est le gardien de l'histoire et des légendes de Leak. Ses disciples parcourent les pays pour conter et chanter les exploits et les combats héroïques.
Tarik est un dieu présent partout où se déroule la trame de l'histoire, ils observent et relatent les événements importants.

Représentation

Tarik est un homme grand et souple à la chevelure longue et libre. Il porte souvent un instrument de musique, un livre ou des parchemins ainsi que deux cimeterres courbes.

Sphère d'influence

Tarik est une divinité importante dans le plateau de Shatam et les Terres Glacées de Størmbërg où la tradition orale est très forte. Ces bardes sont présents partout dans Leak et il n'est pas rare d'en croiser un lorsqu'un grand événement se prépare.

Le Temple de Tarik

Tarik n'as pas de temple, ses fidèles sont tout le temps sur les routes.

Titre

Dans le Haut Plateau de Shatam, où il est originaire, Tarik porte le titre de Souffle du désert. Dans le nord, les skalds norse le nomme Baldr.

Symbole

Le symbole de Tarik est une plume ou deux sabres croisés.

Classe de personnage

Tarik est vénéré par les bardes et certains roublards. Dans le Haut Plateau de Shatam, les rodeurs et les guerriers lui rendent hommage car il les regarde se battre et écriera leurs exploits dans son grand livre.

Alignement

Tarik est Neutre.

Domaine divin

Connaissance, Liberté, Subterfuge.

Arme de prédilection

Les bardes se battent avec des sabres et des cimeterres.

Serviteur planaire

Tarik n'as pas de serviteur, ses messages se transmette dans les histoires, les gestes, les contes et les chansons.

TARNATH, le Vagabond

L'avatar de Tarik est Tarnath, un barde itinérant qui parcourt les terres de Leak depuis plus de 600 ans. Il a vécut les événements importants et les grandes batailles qui ont marqués l'histoire du continent.
Tarnath utilise la magie des vents pour se fondre parmi le peuple du pays qu'il visite. Il parle toutes les langues connut et connait parfois mieux les coutumes régional que ses propres habitants. Il est aussi instable que le vent et voyage constamment, allant là ou l'histoire s'écrit.

Durant l'Age des Ténèbres, Tarnath a suivit de prés l'ascension de l'Avatar de Tyrel. Toujours dans l'ombre, il aida les hommes et les femmes qui ont luttés contre les forces de Sirenia.
Lorsque les héros de la Compagnie du Faucon ont mené l'assaut final contre les forces de l'Ombre, Tarnath a entonné *le Chant des Immortels* à Chérie pour qu'elle recouvre la mémoire.

Tarnath est un Barde (Conteur de légende, Avatar) de niveau 30.

LE VENT DU DESERT

L'artefact de Tarik est *Le Vent du Désert*.

Le Vent du Désert	Niveau Epique
C'est un grand cimeterre à la lame fine et incurvée. Le pommeau ressemble à une rose des sables, une plante rare qui pousse dans le Grand Désert.	

Le *Vent du Désert* est un cimeterre +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d8 contre les créatures de type Terre
Propriété : cette arme inflige 2d8 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Terre
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Terre et Vent
Propriété : l'arme peut être employée comme focus arcanique et ajoute son bonus d'altération au sort de type Vent
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition et Perception et un bonus de +5 aux tests de connaissance.
Pouvoir (rencontre ♦ martial) : vous gagnez une action supplémentaire, comme si vous aviez dépensez un point d'action. Vous gagnez un bonus de +2 en attaque pour cette action.
Pouvoir (quotidien ♦ Illusion) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Illusion au choix de niveau 16 ou moins.

But du Vent du Désert

♦ Ecrire l'histoire et la chanter.
♦ Vivre les événements importants de chaque époque
♦ Rester neutre dans toutes les circonstances

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un barde	+1
Le porteur vit un événement important et en écrit l'histoire.	+1
Le porteur écrit une fausse histoire, chante une fausse légende	-5
Le porteur influence activement le cours de l'histoire	-1

RAGNAR, le Dieu Cornu

Ragnar est le fils de Lynn et le père du peuple nain. Il est le seigneur de la terre, des montagnes et des royaumes sous terrains. C'est également le maître des bêtes sauvages, de la pierre, du fer et de la forge.
Ragnar est une divinité forte, colérique et sans compassion.

Représentation

Suivant les différentes régions de Leak, Ragnar est représenté différemment. Chez les hommes du nord, Ragnar ressemble à un grand animal cornu. Les cavaliers de la plaine de Damenborg lui donnent l'allure d'un grand cheval noir alors que les nains le représentent sous une forme mi-homme mi-animal.

Sphère d'influence

Ragnar est la divinité la plus importante dans les Terres Glacées de Størmbërg et chez les nains de Dun Thoradin. Il est considéré comme un dieu très puissant à qui il ne vaut mieux pas faire ombrage car il a le pouvoir de lancer une terrible malédiction capable de transformer un homme en bête.
Dans les Plaines de Damenborg, il est le seigneur des chevaux et donc grandement vénéré par les cavaliers de la plaine.

Le Temple de Ragnar

Le Temple de Ragnar se trouve à Dun Thoradin, la cité sous la montagne des nains. C'est un grand sanctuaire ou trône une statue du dieu taillée dans un seul bloc d'or massif. C'est là, sous une voute de pierre constellée de diamants et de pierres précieuses que les grands prêtres de Ragnar lui rendent hommage.

Titre

Dans le nord, Ragnar est connut sous le titre du Dieu Cornu, les nains préfèrent employer le terme de Seigneur de la Montagne.

Symbole

Ragnar est souvent symbolisé par un animal ou un homme arborant de grandes cornes.

Classe de personnage

Ragnar est vénéré par les guerriers, les barbares, les rodeurs et les druides.

Alignement

Ragnar est Neutre.

Domaine divin

Force, Nature sauvage, Terre.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Ragnar sont les élémentaires de la terre, ceux qui vivent sous les montagnes et les grands animaux célestes sauvages.
Son Titan est le seigneur dragon de la terre dormant sous la cité perdu de Karal Thor dans les Contrées Sauvage du Lycros.

ROCKMILL, Roi de Dun Thoradin

Le roi Rockmill est un immortel, avatar du dieu Ragnar sur terre. Il gouverne le peuple nain depuis plus de 1500 ans. Son apparence animale n'as plus rien à voir avec celle d'un nain et se rapproche plus de celle de son dieu.
Le roi Rockmill est l'être le plus vieux du monde. Il est né il y a fort longtemps, à une époque ou les dieux vivaient parmi les mortels. Il à traversé tous les âges du temps, et comme la pierre il se souvient de chaque instant de sa vie. Les nains voient en lui une sorte de demi-dieu, un être issu d'une époque lointaine et merveilleuse.

Rockmill est le premier avatar de Ragnar. Lorsque le peuple nain trouva refuge sous la montagne, il se fit le porte parole du Dieu Cornu et le gardien des anciennes traditions. Sa dévotion le poussa à toujours garder vivace la foi envers son créateur. C'est pour cette raison qu'il fut élu pour succéder au Roi Grimlir.
Il combattit aux cotés des 3 autres avatars lors de la première quête et fut défait par l'empereur Tyrel au pied de la Prison de Pierre. Par la suite il retourna sous la montagne gouverner son peuple. Ce n'est que des années plus tard qu'il rencontra Myaël, la jeune avatar de Ragnar, il décela la marque du Dieu Cornu en elle et lui permit d'accomplir la chose qu'il n'avait pas réussit à faire, réveiller les dieux.
Rockmill dirige son peuple avec sagesse et prudence, il n'as jamais pardonné aux hommes leurs crimes durant la Guerre Élémentaire et n'autorise l'accès à son royaume qu'aux personnes les plus méritantes et les plus dignes de confiance.

Rockmill est un Druide / Guerrier (Métamorphe, Avatar) de niveau 30.

LA CORNE DE RAGNAR

L'artefact de Ragnar est *La Corne de Ragnar*.

La Corne de Ragnar	Niveau Epique
C'est un marteau de guerre dont le manche et en bois massif et la masse en or richement ouvragée.	

Le *Corne de Ragnar* est un marteau de guerre +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Ecume
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Ecume
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Nature et Ecume
Propriété : l'arme peut être employée comme focus divin et ajoute son bonus d'altération au sort de type Nature
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Exploration et de Nature
Pouvoir (quotidien ♦ Nature) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Nature au choix de niveau 16 ou moins.
Pouvoir (quotidien ♦ Nature) : Action libre. Vous pouvez utilisez ce pouvoir après avoir touché un adversaire avec la Corne de Ragnar. L'ennemi se retrouve au sol et le sol se craquelle, se fracture dans un rayon de deux cases et compte comme un terrain difficile. Vos alliés et vous pouvez vous déplacer normalement sur ce terrain.
Pouvoir (rencontre ♦ guérison) : Action libre. Vous pouvez dépenser une récupération. Vous gagnez un nombre de point de vie supplémentaire égal à votre modificateur Constitution.

But de la Corne de Ragnar

♦ Aider les nains à se développer
♦ N'utiliser la pierre et les métaux que pour façonner des œuvres d'art, des armes ou des armures
♦ Respecter les traditions

Symbiose

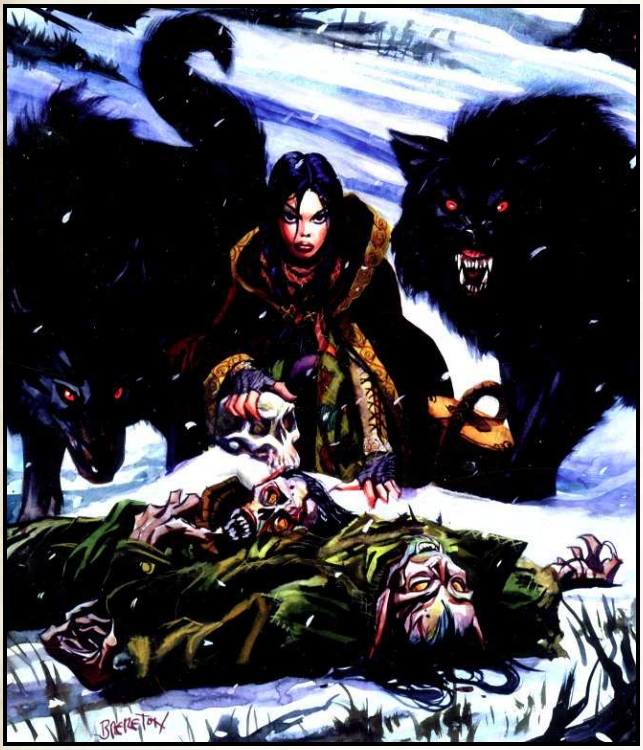
Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un nain	+1
Le porteur fabrique une œuvre d'art significative	+1
Le porteur ou un de ses alliés trahit une personne ou brise un serment	-2
Le porteur agit a l'encontre des traditions	-2

MYAEL, la Louve Blanche

Myaël est la déesse de la nature et la protectrice des animaux. Elle est la gardienne des bois et des espaces sauvages. Dans le nord elle est également associée à la neige éternelle.
Myaël est une déesse bonne et généreuse avec les personnes qui respecte la nature mais elle peut se montrer dure et impitoyable envers ceux qui la souillent.

Représentation

Myaël est une jeune femme aux cheveux noirs et vêtue d'une fourrure blanche. Sur ses pommettes sont peinte deux larmes glacées de sang. Elle est souvent accompagnée par Misha et Sasha, deux grands loups gris.



Sphère d'influence

Myaël est une divinité très importante dans la Forêt d'Aspen et les Terres du Nord. Chez les elfes, elle est la protectrice des bois et accorde ses faveurs aux druides et aux rodeurs qui luttent contre l'Ombre Rampante.
Dans le nord, elle est la neige éternelle et la gardienne des traditions. Elle est également symbole de fertilité et les futures mères lui adressent de longues prières.

Le Temple de Myaël

Le Temple de Myaël se trouve dans la Forêt d'Aspen, dans un endroit appelé le Bosquet des Cerfs par les elfes. C'est dans ce lieu que la déesse s'incarne en animal pour offrir sa bénédiction à ses druides et donner vie à de nouveaux arbres.

Titre

Dans le nord, Myaël est connut sous le titre de Louve Blanche ou Neige Eternelle (Myaël veut dire « neige » en Norse). Les elfes la nomment Dame Nature ou La Gardienne.

Symbole

Le symbole de Myaël est le loup blanc.

Classe de personnage

Myaël est vénérée principalement par les rodeurs et les druides.

Alignement

Myaël est Neutre.

Domaine divin

Hivers, Nature sauvage, Vie.

Arme de prédilection

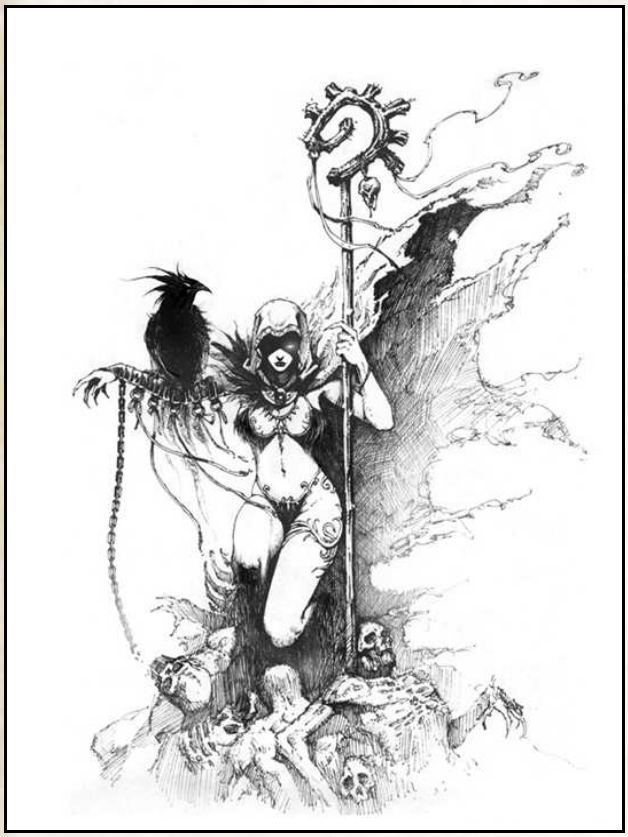
Les fidèles de Myaël préfèrent se battent avec des armes naturelles ou végétales tel que le bâton ou la fronde.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Myaël sont les animaux célestes.

MORIGANE, La Druide

Morigane est la gardienne du Bois Immaculé depuis plusieurs centaines d'années. Elle mène une existence solitaire, préférant la compagnie des animaux à celle des hommes. Elle ne se rend que très rarement aux réunions du Cercle des Druides et ne participe jamais aux décisions qui sont prise.



C'est une Immortelle mystérieuse et mélancolique. L'homme qu'elle a aimé fut tué par la main de Tyrel, et elle vit dans la certitude que les larmes de sang peintes sur ses joues ne s'effaceront jamais. Malgré son détachement avec la civilisation, elle veille sur le peuple de Størmbërg comme une louve veillerait sur des enfants. Ces corbeaux sont ses yeux et ses oreilles, rien n'échappe à sa vigilance, elle sait tout ce qui se passe sur les Terres Gelées.
Lors de l'Age des Ténèbres, Morigane mena une grande armée Norse à travers le Pont Arc-en-Ciel pour la lutte finale contre les armées de Griffith au Timon. Elle aida ensuite la druide Brise à poser la couronne de Størmbërg sur sa tête.

Morigane est une Druide (Gardienne de la forêt, Avatar) de niveau 30.

LE CROC IMMACULE

L'artefact de Myaël est *Le Croc Immaculé*.

Le Croc Immaculé	Niveau Epique
C'est un grand bâton en bois massif blanc dont le bout courbé forme la rune Norse qui symbolise la neige.	

Le *Croc Immaculé* est un bâton +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d8 contre les créatures de type Ecume
Propriété : cette arme inflige 2d8 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Ecume
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Nature et Ecume
Propriété : l'arme peut être employée comme focus divin et ajoute son bonus d'altération au sort de type Nature
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Nature
Pouvoir (quotidien ♦ Nature) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Nature au choix de niveau 16 ou moins.
Pouvoir (quotidien ♦ Nature) : Le bâton compte comme unique composant pour lancer le rituel Communion avec la nature. Le bâton n'est pas détruit à la fin du rituel.
Pouvoir (rencontre ♦ Nature) : Action simple. Tous vos alliés dans un rayon de 5 cases peuvent dépenser une récupération, effectuer un jet de sauvegarde et gagne un bonus de +2 à leur test d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

But du Croc Immaculé

♦ Protéger la faune et la flore
♦ Ne jamais tuer un animal pour autre chose que pour se nourrir
♦ Ne jamais transformer la nature

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un druide	+1
Le porteur sauve la vie à un animal	+1
Le porteur ou un de ses alliés tue un animal pour autre chose que se nourrir	-2
Le porteur transforme un milieu sauvage naturel	-2

ASHRAGORN, le Destructeur

Ashragorn est l'un des fils de Lynn et le père des orcs. Il est le seigneur flamboyant de la destruction qui apporte la mort et le malheur sur Leak. Il est colérique, brutal et sans pitié. Ses fidèles œuvrent pour transformer le monde en une grande mer de lave. Il règne également sur les royaumes infernaux et commande aux légions démoniaques.

Représentation

Ashragorn est un grand démon à la peau rouge sang vêtue d'une lourde armure de bronze. Sa crinière est faite de feu et de flamme et dans son dos s'étend deux grandes ailes de fournaise. Son œil droit fut crevé par Krumrull.

Sphère d'influence

Ashragorn est le patron de la Horde du Lycros, sa fantastique armée de destruction. La horde le sert depuis toujours et les orcs honorent leur maitre par des massacres toujours plus violents.
Ashragorn est également associé au feu et à son pouvoir destructeur. Les irruptions volcaniques et les incendies sont le signe que l'on a offensé le dieu.

Il est le roi des enfers, trône qu'il partage avec sa femme Sirenia. Il règne sur les âmes des guerriers mauvais, des tueurs et des assassins.

Le Temple d'Ashragorn

Le Temple d'Ashragorn se trouve dans les Montagnes Dormantes, dans le puits d'un volcan, gardé par les dragons rouges. Le temple possède une porte qui mène directement au plan élémentaire du feu.

Titre

Ashragorn est appelé le Destructeur par les guerriers qui le servent, ses prêtres préfère lui donner le titre de Monarque du Royaume des Morts.

Symbole

Le symbole d'Ashragorn est un œil flamboyant.

Classe de personnage

Ashragorn est vénéré par les guerriers, les barbares, les roublards et les prêtres d'alignement mauvais.

Alignement

Ashragorn est Mauvais.

Domaine divin

Destruction, Guerre, Mort.

Arme de prédilection

Les véritables disciples d'Ashragorn se battent avec des armes contendantes tel que le marteau de guerre, la masse d'arme ou le fléau.

Serviteur planaire

Les serviteurs d'Ashragorn sont les élémentaires du feu et touts les démons du plan infernal.
Le Titan du feu est le grand ver rouge qui dort dans les Montagnes Dormantes du nord.

OGRIM DOOMHAMMER, Seigneur de la Horde

Avatar d'Ashragorn et chef incontesté de la Horde du Lycros depuis bientôt plus de 500 ans, Ogrim Doomhammer est un orc immense de plus de deux mètres de haut à la peau sombre et au regard de braise. Il doit son nom au *Feu d'Ashragorn*, le grand marteau noir qu'il brandit lorsqu'il se bat. L'annonce de son nom suffit généralement à faire fuir les soldats les moins entraînés.

Ogrim est un leader née, sous son commandement la Horde a mis à genoux les forces de Tyrel. Il garde toujours la cicatrice de la blessure que lui a infligée l'avatar de la lumière, elle ne guérira jamais. Cette marque symbolise sa renaissance et sa force.
Il a unifié les plus grands clans orcs sous une même bannière, celle de l'œil de feu d'Ashragorn, celle de la Horde.

Ogrim Doomhammer est un Barbare / Maître de guerre (Œil d'Ashragorn, Avatar) de niveau 30.

LE FEU D'ASHRAGORN

L'artefact d'Ashragorn est *Le Feu d'Ashragorn*.

Le Feu d'Ashragorn	Niveau Epique
C'est un gigantesque marteau de guerre noir à deux mains dont l'embout est une grosse pierre incandescente capable de faire fondre la plus résistante des armures.	

Le *Feu d'Ashragorn* est un maillet +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Vent
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Vent
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Vent et Feu
Propriété : l'arme peut être employée comme focus divin et ajoute son bonus d'altération au sort de type Feu
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Intimidation
Pouvoir (quotidien ♦ Feu) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Feu au choix de niveau 16 ou moins.
Pouvoir (quotidien ♦ Feu) : Action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir après avoir touché un adversaire avec le *Feu d'Ashragorn*. L'armure de votre adversaire se brise et vole en éclat.
Pouvoir (rencontre ♦ martial) : Action libre. Vous gagnez un bonus de +2 en attaque et aux dégâts. Vous gagnez une résistance de 5 à tous les types de dégâts. Vous subissez un malus de -5 dans votre défense Reflexes. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre.

But du Feu d'Ashragorn

♦ Aider les orcs à se développer
♦ Ne pas épargner ses ennemis
♦ Détruire et ravager tout semblant d'organisation

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un orc	+1
Le porteur tue un adversaire à sa cause	+1
Le porteur ou un de ses alliés épargne un adversaire	-2
Le porteur ne sombre pas à la rage destructrice	-2

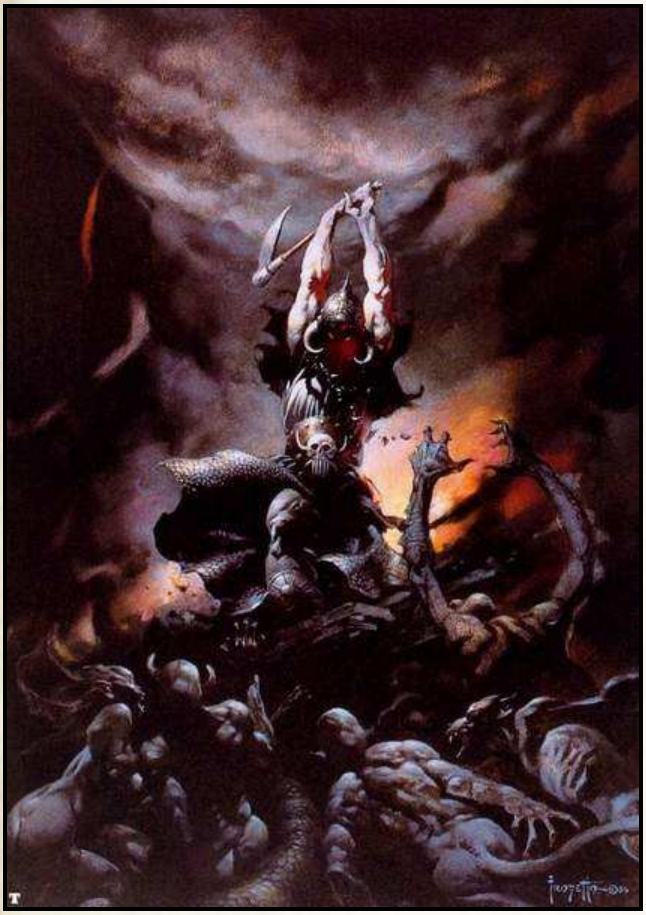
KRUMRULL, le Porteur de la Rage Sacrée

KRUMRULL, Le Porteur de Rage

Krumrull est le dieu des batailles et des valeurs guerrières. C'est vers lui que se tourne les prières des soldats qui se préparent au combat. Son royaume céleste accueille les braves et ceux qui sont mort dignement l'épée à la main.
Krumrull est un dieu sévère et sans compassion pour les faibles et les lâches.

Représentation

Krumrull est souvent représenté par un puissant guerrier brandissant une lourde hache à deux mains et coiffé d'un heaume cornu qui lui masque le visage.



Sphère d'influence

Krumrull est une divinité très importante dans les pays marqués par la guerre tels que le Lycros ou Størmbërg. Il est vénéré par l'ensemble des guerriers de Leak comme étant celui qui leur apporte la victoire ou la mort.
Un guerrier qui se bat avec courage et abnégation n'as pas a redouter la mort car il sait que Krumrull le regarde et le juge. Les forts vivront éternellement à ses côtés alors que les lâches bruleront à jamais dans les royaumes d'Ashragorn.

Le Temple de Krumrull

Krumrull n'as pas de Temple, il n'en as pas besoin. Chaque combat, chaque bataille, chaque guerre est pour lui un sanctuaire sacré.

Titre

Krumrull à beaucoup de titre, les orcs qui suivent la voie de l'honneur lui donnent celui de Porteur de la Rage Sacrée. Dans le nord, il est connu sous le nom de Krum.

Symbole

Le symbole de Krumrull est une arme, le plus souvent une hache.

Classe de personnage

Krumrull est vénéré principalement par les guerriers, les barbares et par certains rodeurs.

Alignement

Krumrull est Chaotique.

Domaine divin

Excellence, Guerre, Force.

Arme de prédilection

Un vrai guerrier ne fait confiance qu'en sa propre arme.

Serviteur planaire

Les serviteurs planaire de Krumrull sont les esprits des guerriers morts qui guident les braves vers son palais éternel.

REQUIN WARHOWL, Le Maître de Guerre du Lycros

L'Avatar de Krumrull est Requin, ex sergent de la Compagnie du Faucon. Après avoir rejeté sa foi envers le seigneur Ashragorn, Requin chercha au fond de lui un nouvel idéal. C'est en combattant au coté de ses frères mercenaires qu'il trouva les valeurs de l'honneur et du devoir. Il gravit les échelons de la Compagnie et devint sergent à la mort de Caska, son mentor.

De retour au Lycros, Requin fut vaincu et son esprit erra dans les Terres de Chasse. Alors qu'il allait sombrer dans le royaume d'Ashragorn, son amie Brise le guida hors de l'œil du Dieu Flamboyant pour le transporter jusqu'au pied du Mont Eternel, la montagne sur laquelle règne Krumrull.
Renforcé par cette nouvelle épreuve, Requin guida la Compagnie du Faucon jusqu'au Timon et trouva la mort en affrontant Griffith le nouvel avatar des Ténèbres.
Alors que son dernier souffle allait le quitter, il entraperçu Chérie, alors avatar de la Tyrel, et prit sa main. En acceptant de la suivre, Requin revint à la vie et devint l'avatar de Krumrull.
Après l'Age des Ténèbres, Requin reparti dans son Lycros natal pour mener la lutte des Orcs Libres contre la Horde de Doomhammer.

Requin est un Maitre de guerre / Guerrier (Capitaine mercenaire, Avatar) de niveau 28.

LA COLERE DE KRUMRULL

L'artefact de Krumrull est *La Colère de Krumrull*.

La Colère de Krumrull	Niveau Epique
C'est une grande hache à lame unique. L'on dit que lorsqu'elle a goutée au sang, son porteur rentre dans une rage éternelle.	

La *Colère de Krumrull* est une hache d'arme +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d8 contre les créatures de type Vent
Propriété : cette arme inflige 2d8 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Vent
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Vent et Feu
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Intimidation
Pouvoir (quotidien ♦ martial) : Action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir après avoir touché un adversaire avec la *Colére de Krumrull*. Vous marquez votre adversaire. Tant que celui-ci ne vous attaque pas, vous gagnez une attaque d'opportunité contre lui
Pouvoir (rencontre ♦ martial) : Action libre. Vous gagnez un bonus de +2 en attaque et aux dégâts. Vous gagnez une résistance de 5 à tous les types de dégâts. Vous subissez un malus de -5 dans votre défense Reflexes. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à que vous décidez de l'arrêter

But de la Colére de Krumrull

♦ Se battre avec honneur, force et abnégation
♦ Epargner un adversaire qui c'est battu honorablement
♦ Mener ses frères d'armes au combat, se montrer digne de leur confiance et être en première ligne

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur prône les valeurs de Krumrull	+1
Le porteur remporte un combat avec honneur	+1
Le porteur ou un de ses alliés achève un adversaire qui c'est montré honorable	-2
Le porteur fuit un combat	-2

SIRENIA, la Reine des Ténèbres

SIRENIA, Reine des Enfers

Sirenia est la femme d'Ashragorn avec qui elle se partage les royaumes infernaux. Elle dirige les enfers où vont les âmes des traitres, des lâches et des maudits.
C'est une déesse cruelle et mauvaise, qui règne sur les ténèbres. Ses servantes sont les succubes perfides et tentatrices.

Représentation

Sirenia est une femme magnifique au corps sensuel et provocateur. Son front est orné de deux grandes cornes et ses ailes sont aussi noires que la nuit. Elle est souvent représentée assissent sur un trône de crânes entourées de roses noires fanées qui symbolise les âmes damnées qui ce sont offertes à elle.

Sphère d'influence

Sirenia offre le pouvoir à ceux qui savent se montrer digne d'elle. Ses succubes sont ses émissaires sur Leak et beaucoup succombe à la tentation. Elle accorde ses faveurs aux créatures mauvaises qui sont prêtent à vendre leurs âmes pour un instant de gloire ou une parcelle de puissance.

Le Temple de Sirenia

Le Temple de Sirenia se trouve par delà la Porte des Ombres qui mène à sa tombe dans les Plaines de Damenborg. L'entrée fut scellée par Tyrel de son vivant.

Titre

Sirenia est connut sous le titre de Reine des Ténèbres, mais certain l'appelle la Voleuse d'âme, la Porteuse de la Lance Impie ou encore la Reine des Succubes.

Symbole

Le symbole de Sirenia est la pointe d'une lance noire.

Classe de personnage

Sirenia est vénérée par les ensorceleurs et les mages mauvais.

Alignement

Sirenia est Mauvaise.

Domaine divin

Conflit, Non-vie, Ténèbres.

Arme de prédilection

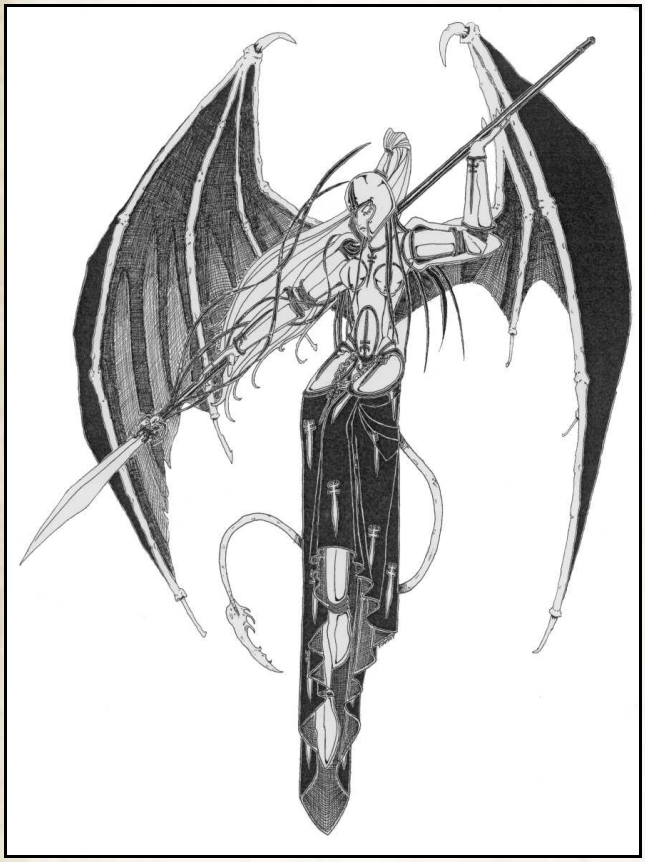
Les fidèles de Sirenia utilisent n'importe quelle arme pourvut qu'ils arrivent à leur fin.

Serviteur planaire

Les serviteurs de Sirenia sont les Succubes du plan des Ombres et les démons du plan Infernal.

MALEDICTIA DEAMONHEART, Hérault de la Fin des Temps

L'Avatar de Sirenia est la succube Maledictia sa plus fidele servante, capitaine de la Légion Ténébreuse et Hérault de la fin des Temps.
Maledictia est une grande succube à la peau violète, aux yeux vide et dont les ailes et les cheveux sont aussi noire que la nuit la plus profonde. Elle porte une armure d'or et d'obsidienne au heaume surmonté d'un cimier de soie blanche et dissimule son visage derrière un masque de platine.



Maledictia est l'incarnation des ténèbres, celle par qui la lumière vacillera. Elle descendit sur Leak aux derniers jours de l'Age des Ténèbres pour y annoncer la fin du monde de la Lumière et un nouvel Age. C'est alors que l'Avatar de Lumière se réincarna dans le corps de Chérie et la défia.

Maledictia vit la mort des serviteurs de Sirenia et annonça la fin de l'Age des Ténèbres et de début de l'Age des Immortels.

LA MARQUE DES TENEBRES

L'artefact de Sirenia est *La Marque des Ténèbres*.

La Marque des Ténèbres	Niveau Epique
C'est une grande lance noire dont la lame évoque une longue fleur de lys d'argent. Une aura de ténèbres se dégage de l'arme	

La *Marque des Ténèbres* est une lance +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d10 contre les créatures de type Lumière
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Lumière
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Lumière
Propriété : Vous pouvez voir dans le noir
Propriété : l'arme peut être employée comme focus divin et ajoute son bonus d'altération au sort de type Ombre et Mort
Pouvoir (quotidien ♦ Ombre ou Mort) Action simple, vous pouvez lancer un pouvoir de type Ombre ou Mort au choix de niveau 16 ou moins
Pouvoir (quotidien ♦ Ombre) : Action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir après avoir touché un adversaire avec la *Marque des Ténèbres*. Les défenses de votre adversaire subissent un malus de -5 jusqu'à la fin de la rencontre
Pouvoir (quotidien ♦ Ombre) : Action simple, vous irradiez de Ténèbres autour de vous (explosion 3), toutes les créatures ennemies subissent 20 points de dégâts de type Ombre

But de la Marque des Ténèbres

♦ Rependre la parole des Ténèbres de part le monde
♦ Extirper les secrets les plus enfouis et pousser leur détenteur à la trahison
♦ Détruire la lumière sous toutes ses formes

Symbiose

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un fidèle de Sirenia	+1
Le porteur tue un soldat de la lumière	+1
Le porteur ou un de ses alliés ne trahisse pas un allié en difficulté	-2
Le porteur ne profite pas d'un avantage	-2

ALMUD, le Scorpion Noir

Almud est le dieu du meurtre et du sang, c'est le patron des tueurs et des voleurs les plus infâmes. Les assassinats, les empoissonnements et les coups bas sont d'autant de manière de lui rendre hommage. C'est une divinité très redoutée qui vit parmi les ombres.

Représentation

Almud est souvent représenté sous la forme d'un homme vêtue d'une cape noire dont le visage se dissimule dans les ténèbres. Il porte une grande dague courbe ensanglantée.

Sphère d'influence

Almud est le patron de la Couronne Noire, la plus grande guilde criminelle de Leak. Ces membres lui ont fait vœu d'allégeance et œuvre en son nom sur la terre.

Depuis l'Age des Ténèbres, le Scorpion Noir est devenu l'une des religions reconnut du Haut Plateau de Shatam. Des prêtres lui rendent hommage en sacrifiant des hommes et des femmes sur l'autel de sang. C'est une divinité très crainte et redouté de tous les habitants du désert qui ont appris à se méfier de la colère de ses prêtres.

Le Temple d'Almud

Le Temple d'Almud se trouve à Ahmerian, dans les profondeurs du quartier général de la Couronne Noire. C'est là que sont nommés les futurs assassins de la guilde au cours d'un rituel particulièrement sanglant durant lequel l'aspirant s'injecte du venin de scorpion noir. Si le candidat résiste au poison, c'est qu'Almud le jugeait digne d'appartenir à l'ordre

Titre

Almud est connut comme étant le Scorpion Noir.

Symbole

Le symbole d'Almud est un scorpion noir tenant une dague entre ses pinces.

Classe de personnage

Almud est vénéré par les roublards mauvais.

Alignement

Almud est Mauvais.

Domaine divin

Poison, Tourment, Tyrannie.

Arme de prédilection

Les disciples d'Almud se battent avec la dague et le poison.

Serviteur Planaire

Les serviteurs d'Almud sont les élémentaires de Ténèbres qui vivent sur le plan de l'Ombre.

KAMIR, Le Roi Noir

L'avatar d'Almud est Kamir, le Roi de la Couronne noire qu'il dirige depuis plus de 800 ans. Il a prit le pouvoir de la guilde criminelle il y a des siècles de cela et est devenu l'Avatar d'Almud, le dieu du meurtre. Ses pions sont partout, aucun secret n'est assez bien gardé pour la Couronne Noire.

C'est un homme à l'image de son dieu, cruel et sans une once de pitié. Il a prit le pouvoir par la force et entend bien le garder. Il vit dans les ombres, très peu de personne l'on déjà rencontré et rare sont ceux qui y ont survécut. Même au sein de l'organisation, personne ne sait vraiment qui est Kamir, la rumeur veut qu'il évolue dans la Couronne Noire comme simple Pion et que seule la Reine, la Tour, le Fou et le Cavalier savent réellement qui il est.

Kamir est un Voleur (Assassin, Avatar) de niveau 30.

LE DARD DU SCORPION

L'artefact d'Almud est *Le Dard du Scorpion*.

Le Dard du Scorpion	Niveau Epique
C'est une dague dont la garde ressemble aux pinces d'un scorpion et le pommeau à son dard.	

Le *Dard du Scorpion* est une dague +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d6 dégâts ou +5d8 contre les créatures de type Lumière
Propriété : cette arme inflige 2d8 dégâts supplémentaire contre les créatures de type Lumière
Propriété : l'arme offre un bonus de +2 en défense contre les attaques de type Lumière
Propriété : Vous pouvez voir dans le noir
Propriété : l'arme peut être employée comme focus divin et ajoute son bonus d'altération au sort de type Ombre et Mort
Pouvoir (rencontre ♦ Ombre) : Action libre. Apres avoir réduit à zéro les points de vie de votre adversaire vous récupérez 30 points de vie
Pouvoir (quotidien ♦ Ombre) : Action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir après avoir touché un adversaire avec le *Dard du Scorpion*. Les défenses de votre adversaire subissent un malus de -2 jusqu'à la fin de la rencontre

But du Dard du Scorpion

♦ Tuer au nom du Dieu Scorpion
♦ Extirper les secrets les plus enfouis et pousser leur détenteur à la trahison
♦ Détruire la lumière sous toutes ses formes

Symbiose

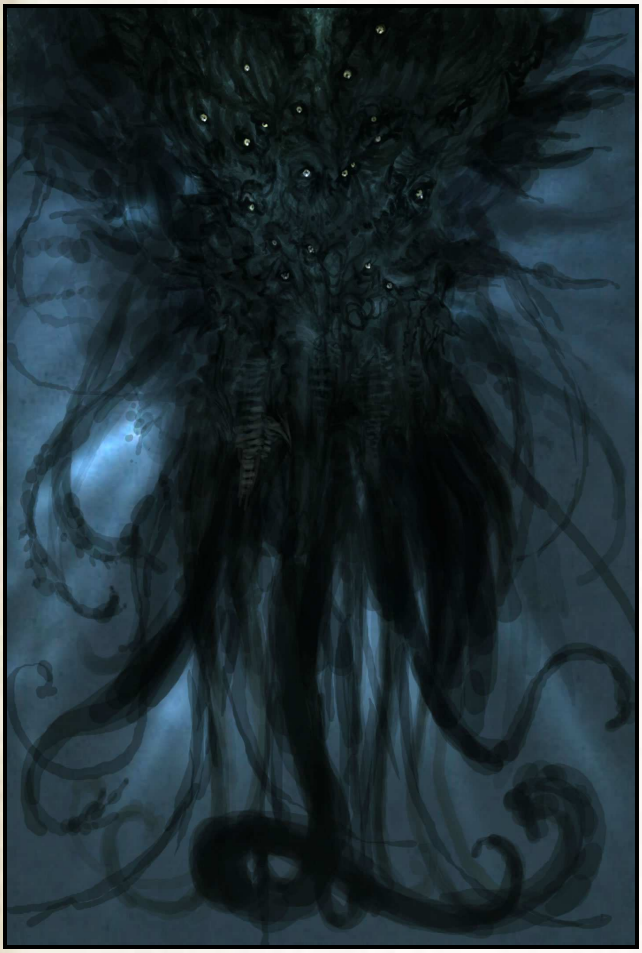
Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un fidèle d'Almud	+1
Le porteur tue un adversaire significatif	+1
Le porteur ou un de ses alliés ne trahisse pas un allié en difficulté	-2
Le porteur ne profite pas d'un avantage	-2

LEAK, l'Ombre Primordiale

Leak fut, avec Lynn, la première entité à naitre du néant. A l'aube de la genèse, l'Ombre et la Lumière formaient des éléments à la fois opposés et complémentaires car il ne pouvait y avoir d'ombre sans lumière et vis et versa.
Suite au cataclysme, Leak fut engloutit par le néant qui l'avait vu naitre, laissant Lynn seul pour créer de nouveau monde.

Représentation

Tout comme Lynn, Leak n'as pas de forme propre. C'est une part de ténèbres qui dort dans le néant.



Sphère d'influence

Hormis Lynn, personne ne connait réellement l'existence de Leak.

Le Temple de Leak

Leak n'as pas de fidèle, donc pas de temple.

Titre

Leak est l'Ombre Primordiale.

Symbole

Leak n'as pas de symbole.

Classe de personnage

Aucune créatures n'as conscience de son existence, personne ne peut donc la vénérer.

Alignement

Leak est Mauvais.

Domaine divin

Aucun.

Arme de prédilection

Aucune.

Serviteur planaire

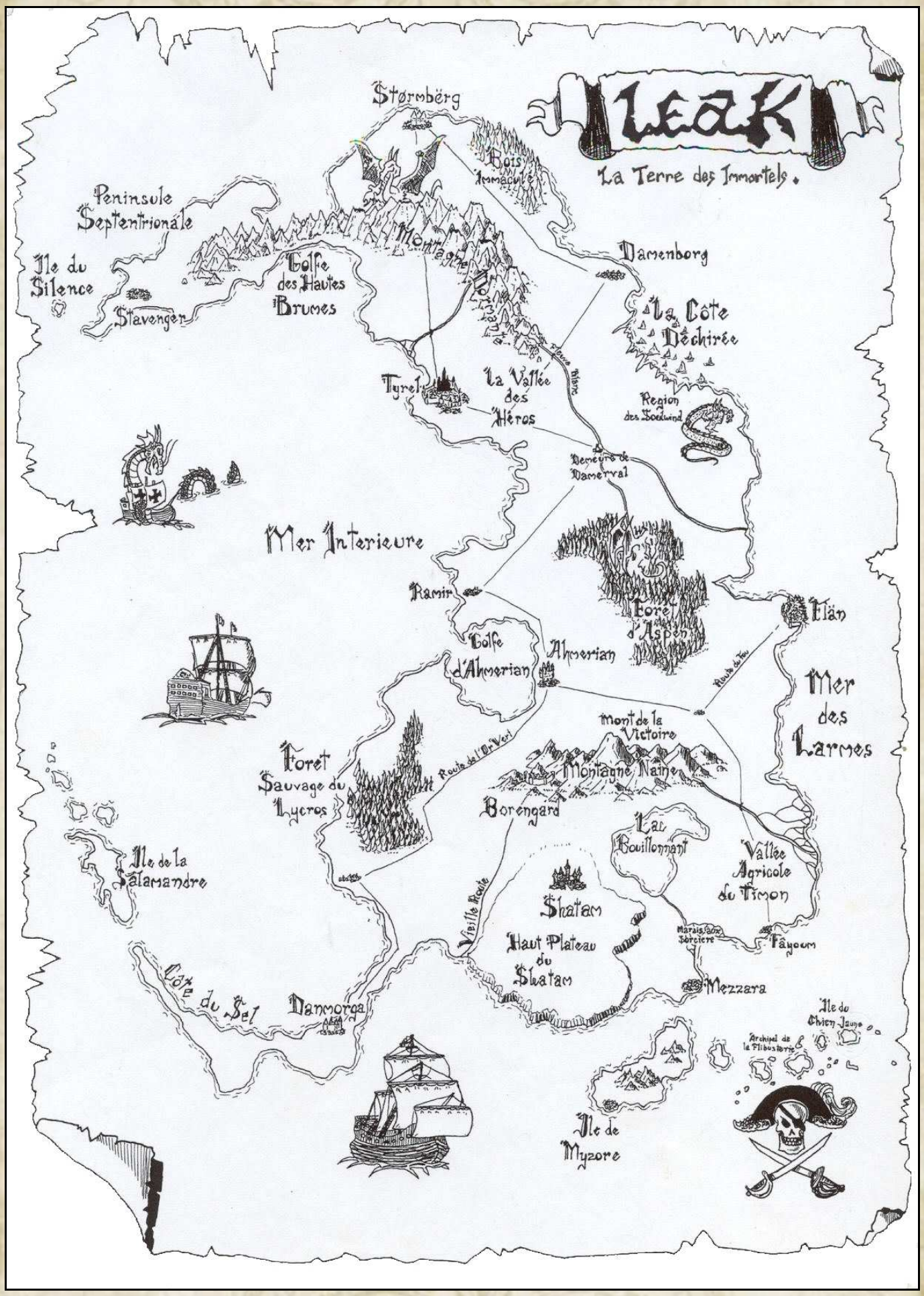
Aucun.

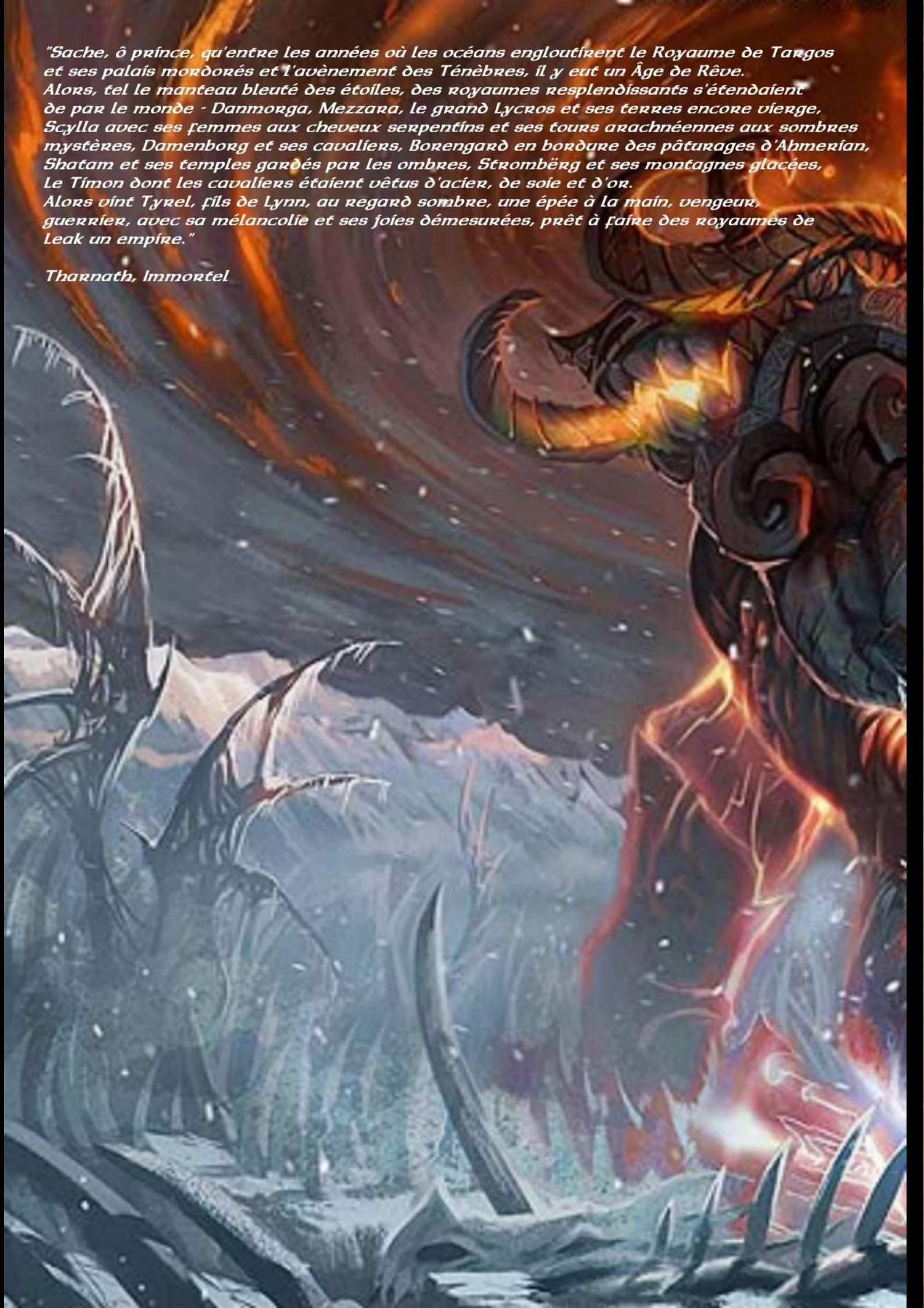
Avatar

Aucun.

Artefact

Aucun.


LEAK
La Terre des Immortels.
Størmberg
Bois Immaculé
Peninsule Septentrionale
Ile du Silence
Stavenger
Golfe des Hautes Brumes
Montagne Normante
Damenborg
La Côte Déchirée
Fleuve Blanc
Tyrel
La Vallée des Héros
Region des Soedwind
Demeure de Damerval
Mer Interieure
Ramir
Forêt d'Aspen
Flän
Golfe d'Ahmerian
Ahmerian
Route du Feu
Mer des Larmes
Mont de la Victoire
Forêt Sauvage du Lycros
Route de l'Or Vert
Montagne Naine
Borengard
Lac Bouillonnant
Vallée Agricole du Timon
Ile de la Salamandre
Vieille Route
Shatam
Haut Plateau du Shatam
Marais aux Sorcière
Fâyoum
Mezzara
Côte du Sel
Danmorga
Ile du Chien Jaune
Archipel de la Flibusterie
Ile de Myzore



"Sache, ô prince, qu'entre les années où les océans engloutirent le Royaume de Targos et ses palais mordorés et l'avènement des Ténèbres, il y eut un Âge de Rêve.
Alors, tel le manteau bleuté des étoiles, des royaumes resplendissants s'étendaient de par le monde - Danmorga, Mezzara, le grand Lycros et ses terres encore vierge, Scylla avec ses femmes aux cheveux serpentins et ses tours arachnéennes aux sombres mystères, Damenborg et ses cavaliers, Borengard en bordure des pâturages d'Ahmerian, Shatam et ses temples gardés par les ombres, Strombërg et ses montagnes glacées, Le Timon dont les cavaliers étaient vêtus d'acier, de soie et d'or.
Alors vint Tyrel, fils de Lynn, au regard sombre, une épée à la main, vengeur, guerrier, avec sa mélancolie et ses joies démesurées, prêt à faire des royaumes de Leak un empire."

Tharnath, Immortel